POWER UNLIMITED

DE GROOTSTE SCHANDALEN UIT DE GAME-INDUSTRIE

WATCH_DOGS SPECIAL

FIFA 15
SOEPELER, SNELLER, MOOIER

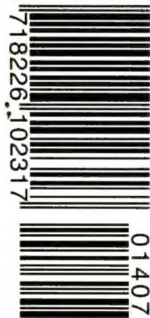
ALIEN: ISOLATION
JAN SCHIJT Z'N BROEK VOL

GRID: AUTOSPORT
OUDERWETS GOED

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
SINGLEPLAYER IMPONEERT

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

WWW.PU.NL
JULI 2014
BP € 4,65





PLUS: KEIHARDE COMEBACK VAN TRENDWATCHER ALEJANDRO DEL JOTO • IS THE EVIL WITHIN ENG GENOEG VOOR WOUTER? • PU KARTKAMPIOENSCHAP IN BIJSCHRIFTEN • COMPANY OF HEROES 2: THE WESTERN FRONT ARMIES • DRIVECLUB BEZORGT ED EEN ERECTIE • DE NIEUWSTE GAMES VAN WARNER BROS. • JJ VALT VOOR PATTY BRARD IN TOMODACHI LIFE • KOUWE RILLINGEN VAN LAST INUA • GRADDUS LEGT UIT WAAROM UFC ZO WREED IS • PU RETRO: HOLLYWOOD ACTEURS IN GAMES • ULTRA STREET FIGHTER IV • MURDERED: SOUL SUSPECT • CIVILIZATION: BEYOND EARTH • EN NOG VEEL MEER...

Deze hoor je niet, deze voel je!

Concept E 450 Digital

Het centrum van dit geluidsmonster is de imposante XXL-subwoofer. Met een geïntegreerde versterker van 700 Watt heeft deze subwoofer zoveel vermogen in zich dat woonruimtes tot 35 m² met bruut geluid kunnen worden gevuld. Resultaat is een bas die het gehele spectrum van filmgeluid, muziekimpulsen en effecten bij games laat horen. Je kunt bovendien tot wel 8 geluidsbronnen aansluiten. Denk aan je tv, je console, je muziekinstallatie, pc, etc. Knallen maar!

Pag. 050

INHOUD

Negen maanden geleden hadden we Watch_Dogs al op de cover staan, en je kunt niet anders zeggen dan dat het uiteindelijk een prachtige baby is geworden. Op PU.nl kun je de review lezen, maar in dit nummer duiken Jan, Graddus en Florian nog effe wat dieper in de boeiende wereld van Aiden Pearce.



Pag. 054



Pag. 024



Pag. 080



Pag. 028



Pag. 058

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED

HOI 2014 KEURMERK

Reshift

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

GOKKEN EN STRIJDEN



Een gamemagazine maken is tegenwoordig een grote gok. Iedere maand is het weer afwachten of we alle games die we ingepland hebben, ook daadwerkelijk binnen krijgen. De tijd dat we alle reviewcodes ruim voor de deadline in huis hadden, lijkt voorbij. Uitgevers krijgen steeds later speelbare codes en moeten het meer en meer doen met volledige games die meestal pas een week of anderhalf voor release beschikbaar komen. Prima voor PU.nl, maar voor een papieren variant verre van ideaal. Vandaar dat we steeds meer specials en achtergrondverhalen brengen, gelardeerd met de voor jullie wel bekende mix van kennis, humor en venijn.
Maar ook met previews of perstrips blijft het spannend omdat begeleidend beeldmateriaal vaker wel dan niet last minute vrij wordt gegeven. Zo kwamen de screenshots voor de preview van FIFA 15 nog maar nèt op tijd binnen, en wist ik op moment van schrijven nog niet of we wel genoeg beeld hadden voor onze coverview.
Over gokjes gesproken... Ed en ik houden maandelijks weddenschappen over het halen van deadlines. Deze keer won Ed van mij een boek en ik van hem een CD. Anders gezegd, we verloren alle twee, maar waren ook beiden winnaar. Eigenlijk net zoals iedere maand het geval is als we weer een uniek en met passie gemaakt magazine hebben afgemaakt: you win some, you lose some. Een strijd die we vol overgave blijven aangaan. ● *Jan*



STRIJDBAAR & GEPASSIONEERD

IEMAND MOET HET DOEN

Zoals onze vaste lezer zouden kunnen weten, is Wouter geen groot fan van Los Angeles. Te weids, te nep, te lelijk en te crimineel naar z'n smaak.
Toch, toen hij voor de line-up van Bethesda in een luxe hotel aan Santa Monica State Beach zat, met uitzicht op de Santa Monica Pier en op nog geen drie minuten lopen van de fancy winkelstraat 3rd Street Promenade, moest ie zijn mening wel effe lichtelijk bijstellen.
Het zal ook een kwestie van gewenning zijn, want nadat onze Veendammer een tijdje in Amsterdam gewoond had, werd hij ook iets minder een hater van die 'anus van Nederland' en inmiddels is Wouter zo vaak in LA geweest dat ie daar eveneens de mooie kanten van kan zien.
Maar goed, rondom Santa Monica stinkt het volgens hem nog steeds naar pis. Of had onze stoere held na het spelen van de horrorgame The Evil Within z'n onderbroek nog niet verschoond?



Graddus



Liep deze maand:

Een spits en een verdediger van Ajax tegen het lijf. Of de heren ook even op de foto mochten met hun grote held? Tuurlijk jongens, ik ben de beroerdste niet...

Jurjen



Nam deze maand deel aan:

Een obstacle run. Waarbij ik als een echte videogameheld moest rennen, springen, klimmen en zwemmen om allerlei hindernissen te overwinnen. De zwaarste beproeving wachtte echter aan het einde, toen het beloofde biertje zo'n laffe Radler bleek te zijn.

Jan



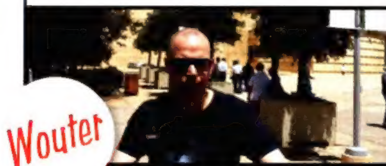
At deze maand:

Eindelijk weer eens asperges, natuurlijk vergezeld van een goed glas witte wijn. Wat zeg je? Die groente lijkt op een slappe tampeloerus?

Ondertussen...

Kreeg deze maand:

Een nieuwe bijnaam: 'Voltran'. En nee, die heb ik niet aan Klingons of Centauri te danken, maar dat is hoe Amerikanen mij blijkbaar noemen als ze Wouter niet goed verstaan.



Wouter

Kapte deze maand:

Met mijn Baard. De geruchten dat ik mijn baard kwijtraakte tijdens een heldhaftige poging een baby uit een brandend gebouw te redden, kloppen echter niet. Ik gebruikte een tondeuse.



Tjeerd

Onderwierp zich deze maand aan:

Een BHV-training! Ik weet nu precies hoe ik een brandje moet blussen en mond-op-mondbeademing moet geven, enzo. Met poppen moeten zoenen, was minder eng dan het leek.



Samuel

JJ



Werd deze maand:

Extreem moe van al dat gelek van publishers voor de E3. Misschien moeten wij als straf voor deze onkunde maar eens wat cijfers gaan lekken vooraf. Slechte cijfers welteverstaan.

Florian



Bouwde deze maand:

De gameroom van Jan om tot een waar gamers paradijs! Het was een hele klus, maar het resultaat mag er zijn. Je ziet het binnenkort in een PU-TV item op PU.nl!

Ed



Bezocht deze maand:

Een leuke kleine dierentuin in Anna Paulowna (Noord-Holland). Wouter voerde hier ooit de tijgers en ik liep een eindje rond met een Maki op m'n rug.

Wordt vervolgd...



Zie hier de foto van het erepodium na het PU kartkampioenschap 2014. Onbedreigde winnaar werd onze videomaster Jurjen Bakker, geflankeerd door Nick en Tjeerd. Missen we niet iemand, horen we je denken? Waar staat ongeslagen kartkampioen Ed op deze foto?
Nou, tot ieders verbazing, en niet in het minst van hem zelf, kwam Ed niet verder dan een vijfde plaats. Ed was behoorlijk aangeslagen, om niet te zeggen volkomen kapot vanwege dit resultaat, en heeft iedereen gevraagd om in deze PU verder geen aandacht te schenken aan dit voor hem zo desastreus verlopen evenement. Je zult in dit nummer dan ook niks lezen over onze kartwedstrijd en Ed z'n tegenvallende prestatie... nou ja, hoogstens een keer of dertig.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Als jullie dit lezen is de E3 alweer voorbij, en helaas viel de beurs net in de week dat deze PU naar de drukker moest, dus ik kon er dit jaar niet bij zijn. Van die keren dat ik wél mee was, weet ik nog dat we er vrijwel nooit in slaagden om een foto te maken waar iedereen van de PU op stond omdat er altijd wel iemand onvindbaar was. Een van de weinige keren dat het lukte was in 2004, en ik vind het nog steeds een van de leukste E3-foto's uit mijn ouden doosch.
ED



E3 SPECIAL KOMT ERAAN

De E3 viel dit jaar voor ons als blad ongunstig. Zelfs als we de PU een week later uit hadden laten komen, was het niet gelukt om deze maand al een toffe E3-special af te leveren.
Het actuele E3-nieuws kon en kan je dus lezen op PU.nl... maar volgende maand gaan we in het blad helemaal los met meningen, analyses en duiding van wat daar tijdens de beurs allemaal gezegd en getoond is. En verder is er natuurlijk veel aandacht voor alle dwaze avonturen die Florian, Graddus, Jan, Jurjen Bakker, Wouter en Tjeerd op de beurs en rond de villa hebben beleefd.
Verheug je dus alvast op een ouderwetse E3-special in het komende nummer!



ED WAS WAT ROESTIG



De laatste keer dat Ed op perstrip ging, was voor de launch van Tetris, dus het was wel weer effe wennen voor hem.
Bij aankomst op de parkeerplaats van Evolution Studios (de ontwikkelaar van Driveclub) ging ie dan ook meteen in de fout door uitgebreid te poseren bij de verkeerde auto. Pas toen hij er door een vriendelijke pr-dame op gewezen werd dat de échte bolides iets verderop stonden geparkeerd, zag Ed z'n blunder in. Professioneel poseerde hij nog geen tien seconden later voor een witte Ferrari F50 met een gezicht alsof er niks gebeurd was...

★ PU.NL:

HET PU WK-LIED

Als deze PU uitkomt, is het WK in volle gang en hopelijk is Nederland nog steeds van de partij. Aan ons zal het niet liggen, want de PU-redactie is deze weken oranje gekleurd.
Hoogtepunt op dit gebied is natuurlijk ons WK-lied dat compleet met clip op PU.nl te vinden is. Zullen we afspreken dat als het Nederlands elftal er nog inzit, jullie allemaal naar de site gaan en één keer ons lied uit volle borst meezingen? Ik doe mee!





YO! POST!

brief van de maand

WIE HEEFT ER IDEEËN VOOR MIJN GAME?

Hey,
Ik ben bezig om zelf een game te maken en ik vroeg me af of jullie er ideeën voor hebben. Ik heb al wel een hoofdconcept, maar nog niet alle ideeën er omheen. Ik zal even kort het concept uitleggen: je spawnt in een dorpje waar je aan de mensen die je tegenkomt, vraagt of je wapens of voedsel mag hebben. Dit heb je nodig omdat je in een groot bos wordt gedumpt met >50 mensen die je in principe allemaal moet verslaan. Als je in je eentje overblijft heb je gewonnen. Later wil ik het multiplayer maken met een leaderboard e.d. Mochten jullie suggesties hebben, mail ze dan naar mij.
Olaf Stenekes

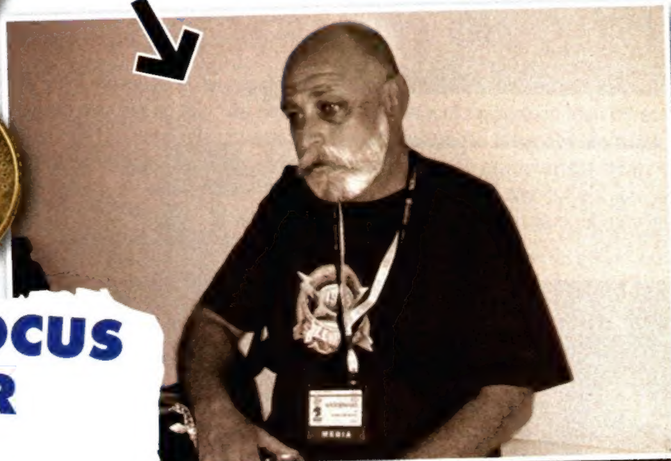
Dat klinkt uiterst origineel, zeg! Waarom geen game waarbij je vogels bestuurt die, afgeschoten door een katapult, varkens proberen te vernietigen die worden beschermd door een constructie van wisselende materialen, zoals hout, ijs en steen? Maar goed, als je echt aan je plan van gevechten in een bos vast wil houden, hebben wij in ieder geval al een fantastische titel voor je: Bos Battle!



ED HEEFT Z'N BESTE TIJD GEHAD

Hey PU,
Ik was geschokt en verbaasd toen ik in PU #246 de special over The Witcher 3 las. Een van de bijschriften, die normaal zo hilarisch zijn, trok mijn aandacht. Waar ik normaliter in schaterlachen uitbarst, vertrok mijn mond nu in een vreemde grimas. Dat grapje over de ziekte van Hedel, waarom kwam dat me zo bekend voor? Had ik dat al niet eerder gezien?
En ja hoor, na langdurig zoeken vond ik in PU #196 exact hetzelfde grapje bij de review van Yakuza 3. De ziekte van Hedel; meer haar op z'n zak dan op z'n schedel. De grap werd herhaald!
Heeft ons aller Ed geen inspiratie meer? Of haalt de ouderdom meneer Poweroni simpelweg in en herinnert hij zich zijn eigen bijschriften niet meer? Ik hoop namelijk van niet, want de PU zonder Ed is als Nintendo zonder Mario.
Olaf de Lange

Het gaat inderdaad hard achteruit met Ed. Niet alleen herhaalt hij een grap die hij vier jaar eerder al maakte, maar ook met karten hield ie slechts tien man achter zich en hardlopen doet ie ook nog maar vijf keer per week waar zes keer ooit de standaard was. We denken dat Ed het 250e nummer nog net haalt, maar we zijn bang dat we 'm niet lang daarna zullen moeten laten inslapen.



GEEN FOCUS MEER

Gare makkers van de PU,
Bedankt voor de perfecte timing. Heel fijn dat twee dagen voor mijn natuurkunde examen de PU door de brievenbus valt. Hierdoor kan ik me zeker focussen op natuurkunde (not). Erg bedankt hoor.
Simon Baars

Ja, hallo... wat is nou belangrijker: de PU lezen of je examen voorbereiden? Je draait de zaken om, gast. Dat natuurkunde examen had verplaatst moeten worden!

PU IS NIET VOOR DE POES

Goede dag,
Wil je net de nieuwe PU lezen, is ie in beslag genomen door de poes, Miauw.
Groetjes,
Wouter en Kim Wezenbeek | Roosendaal.

Verrek, als je goed kijkt, zie je dat ie ligt te staren naar die lelijke hondenkop van Graddus. Da's geen toeval, natuurlijk.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

ALEXANDER TIERSMA

Hallo Alie en de mannen (en vooral Jurjen!),
Een jaar geleden stond er elke maand wel een dubbelganger tussen de ingestuurde brieven. Ik heb al een tijdje geen dubbelganger meer gezien, dus ik zal de taak vervullen en een dubbelganger insturen.
Als Jurjen zich ooit zou afvragen hoe hij eruit ziet met donker haar, check dan deze foto van Alexander Pechthold.
Lijkt best wel een beetje, toch?
Ga zo door met de PU! :)
Groetjes,
Manuel de Groot

PS: Over Jurjen gesproken. Een Mario Kart 8-toernooi met de PU lijkt me heel leuk. Gaan jullie dat toevallig misschien organiseren? :)

We vinden het tof dat je de dubbelganger-rubriek nieuw leven probeert in te blazen, maar Pechthold als dubbelganger van Jurjen vinden we toch wat vergezocht. Dan kun je net zo goed Florian en Tjeerd dubbelgangers van Daft Punk noemen...



★★★ ASOCIALE MEDIA ★★★

Gelekte info, het lijkt steeds vaker voor te komen. Oké of niet oké?

facebook

John Bakker
Informatie die in de trailer van de desbetreffende game zit, is naar mijn idee meer dan genoeg. Zo blijft het verassingseffect het grootst.

Niels Laarhuis
Lekken is oké! Wij zijn potjandriedubbeltjes toch geen Tena-lady fanboys?

Luc Beeksma
Wel oké, je kan dan lekker zelf bepalen of je met je bakkes nieuwe shit wil gaan bekijken.

Daan Kleijnen
Of het oké of niet oké is, ligt aan de informatie. Als ik bijvoorbeeld te horen krijg dat Halo 2 Anniversary een extra multiplayer map krijgt, vind ik dat prima. Voor andere dingen is het beter als ze op een oude vertrouwde E3 worden aangekondigd.

twitter

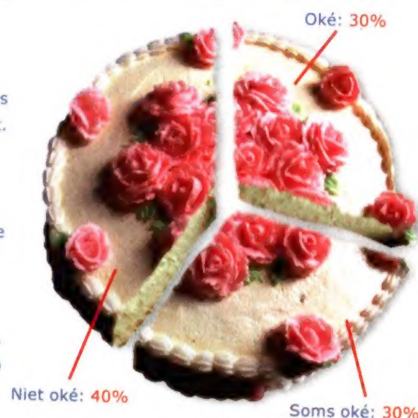
@Timo_de_B
Oké, want dat maakt ons alleen maar nieuwsgieriger. Zou me niet verbazen als de lekken van de makers zelf komen.

@stranger567
Niet oké! Dit zorgt alleen maar voor stress bij de devs en daarbij klopt het vaak niet. Ik geloof alleen in info van de devs.

@RikkertW
Niet oké, wat is er leuk aan een spel als je alles al weet?

@Rontheking0723
Niet oké. Devs houden het graag geheim. En er krijgt altijd wel iemand op z'n kop als iets lekt.

Jullie mening in een taart



YO! ART



Hallo!
Ik bewerk consoles enzo, en ik dacht, misschien is het tof daar iets mee te doen?
Als jullie 't vet vinden, zou ik een serie kunnen maken, en als jullie daarvoor een plekje zouden hebben op jullie site of magazine zou ik dat een enorme eer vinden!!
Ik ben een kunstacademie studente, en ben gek op games en kleuren, wat dit soort producten oplevert.:)
Zouden jullie ernaar willen kijken? Alvast bedankt voor jullie tijd!!
Dorienke Wekema

Het feit dat we jouw 'producten', zoals je ze noemt, in de rubriek Yo!Art! zetten, mag je als een groot compliment beschouwen, Dorienke.

OPROEP!

YO!POST! OP PU-TV

Het gaat er dan toch echt van komen: de comeback van Yo!Post! op PU.nl. Als je deze PU leest, zijn we druk bezig met de opnames van de eerste afleveringen, dus hou onze site scherp in de gaten. Als we Yo!Post! voor een lange periode willen gaan uitzenden, en dat zijn we wel van plan, zijn we echter afhankelijk van jullie, want het idee is nog steeds dat we brieven/vragen etc. van jullie beantwoorden of van (cynisch, humoristisch, onnozel) commentaar voorzien. Dus... ga helemaal los! Stuur ons je brieven, tekeningen, vragen, opmerkingen, grappen, plakwerk etc. etc. en je maakt dikke kans dat je met jouw inzending belandt in Yo!Post! nieuwe stijl op PU.nl!



Power Spy

● Er werd voorafgaand aan de E3 weer zoveel nieuws gelekt dat je bijna niet meer naar LA hoefde af te reizen.

● Het was dit jaar zelfs zo erg dat de Powerspy zich afvroeg of de publishers de datum van de E3 wel wisten.

● De PR-afdelingen bleken soms zo lek als een maandverbandje dat al veertien dagen nonstop gebruikt wordt.

● Het meest schrikbarende lek was het online droppen van een zeven minuten lang filmpje dat de gameplay van Battlefield Hardline toonde. Weg grote verrassing van de E3.

● Het filmpje is waarschijnlijk door een ontevreden werknemer van DICE online gezet, aangezien de beelden alleen voor intern gebruik waren.

● De Powerspy kan de man begrijpen. Ook hij baalde als een stekker van de vele bugs in Battefield 4.

● Wie ook ontevreden was, was Ed.

● Aan een periode van twintig jaar ongeslagen Kart-kampioen zijn, kwam abrupt een eind door een onverwachte vijfde plaats bij het PU kart-kampioenschap 2014.

● Helaas voor Ed bleek hij het blauwe schild niet te kunnen vinden op de baan.

● Ed meldde zich de dag na het verloren kampioenschap meteen ziek.

● Kun je nagaan hoe diep de man in een dal zat, want het betrof hier een zaterdag...

● Tjeerd werd bij het kampioenschap verdienstelijk derde.

● Opmerkelijk overigens dat Tjeerd überhaupt in een Kart past. Maar ja, als Bowser erin kan, kan iedereen het.

● Nintendo hield dit jaar wederom geen persconferentie op de E3.

● Verstandige keus want de laatste twee persconferenties begreep niemand.

OPNIEUWS

Historische stap

Hoofdrolspeler Far Cry 4 homoseksueel?

Meteen toen Ubisoft de boxcover van Far Cry 4 online zette, schoot de halve wereld in een kramp. Was deze metroseksuele David Beckham variant een soort van homo?



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Kort daarna verscheen een bericht dat iemand binnen Ubisoft had gezegd dat dit personage inderdaad gay was. En toen ging het helemaal los.

Homoseksualiteit is in veel landen nog een big issue. Zo gaf Rusland de Sims 4 onlangs een 18+ rating omdat mannen met mannen konden trouwen.

Maar klopt het verhaal rond Far Cry 4 wel? Wordt het echt de eerste game met een homo in de hoofdrol?

Ik denk van niet. Ik zou het extreem stoer van Ubi vinden en ze zijn er samen met Rockstar (Gay Tony) de publisher voor om de knuppel in het hoenderhok te gooien, maar de wereld is er, helaas, nog niet klaar voor. En Ubi wil ook games verkopen.

Ik denk dus dat deze gay zeker een rol speelt in het verhaal, maar niet degene zal zijn die jij speelt.

Eh... what's next?

Mario krijgt een Mercedes

Even kijken hoor... Mario is populair... hij rijdt soms in een kart... een kart is een soort auto... Dus is de populariteit van Mario een uitstekend middel om auto's te verkopen! Tenminste, zoiets moet een of andere marketingdwaas bij Mercedes bedacht hebben.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Misschien heb je in de online-stand van Mario Kart 8 al eens een Mercedes-Benz GLA SUV convertible voorbij zien komen. Dat was dan een Japanse speler, want vooralsnog is de gratis DLC die zo'n Mercedes toevoegt aan het wagenpark van Mario Kart 8 alleen in Japan te krijgen. In Tokio is trouwens ook een café geopend dat helemaal in het teken staat van Mario en Mercedes-Benz. Maar het meest opmerkelijke van dit verhaal is toch wel dat iemand bij Nintendo heeft ingestemd met dit dubieuze stukje product placement.

Tuurlijk, er zaten Kawasaki-jetski's in Wave Race, Duracell-batterijen in Pikmin 2, en in de nieuwste Mario Golf op de 3DS kun je Callaway-toernooien downloaden en spulletjes van dat golfmerk bemachtigen. Maar anders dan bij die Mercedes in Mario Kart 8 zijn dit nog dingetjes die de geloofwaardigheid van de spelwereld verstérken, in plaats van daar afbreuk aan te doen.

Ik vraag me af wat Mercedes heeft moeten doen om dit bij Nintendo voor elkaar te krijgen. Hebben alle kopstukken van Nintendo een Mercedes gekregen? Of is er gewoon een hele grote zak gouden muntjes van Mercedes naar Nintendo gegaan? En kunnen andere bedrijven hun producten nu ook in Nintendo-games gaan plaatsen?

Samus in ondergoed van Marlies Dekkers zou nog niet eens zo gek zijn. Maar ik zie Navi in de volgende Zelda-game liever niet een berichtje sturen via de Facebook-app op Links Xperia terwijl ik met die held nét een driepak Yakult wilde afrekenen bij de Albert Heijn to go.

"Ik heb Atari niet gekocht om T-shirts te kunnen maken."



Nieuwe Atari-eigenaar Frédéric Chesnais heeft niks met kleding.





COMMENTAAR | JAN

twitter.com/janmeijroos

Epic snapt free-to-play

Tijdens de aankondiging van de nieuwe Unreal Tournament zat ik te wippen op mijn stoel als een schooljochie op de laatste dag voor de zomervakantie. Epic (Gears of War) gaat Unreal Tournament nieuw leven in blazen. En hoe? Met en door de community!

De game wordt om te beginnen helemaal gratis, en dan bedoel ik echt gratis. Geen irritante reclamebalkjes in de ingame menu's, geen McDonalds billboards in de maps, geen ingame app-aankopen, gewoon he-le-maal gratis.

Epic volgt het iTunes/Steam-model. De community kan met dezelfde tools als de makers van de game eigen maps en spelmodi maken en die te koop aanbieden voor een prijs die men zelf goeddunkt. Epic krijgt daar een percentage van en that's it.

Maar ondertussen verbeteren ze de game ook met feedback van diezelfde community, door te vragen naar favoriete maps, speltypen, wapens, welke remakes van klassieke maps terug moeten enz. enz.

Ik vind dit een briljante aanpak en eentje die misschien wel eens een nieuwe toekomst van gamen zou kunnen inluiden. Als deze Unreal Tournament een succes wordt - en die kans is erg groot - gaan andere ontwikkelaars dit model zeker volgen.

"Gamers eisen dat spellen lang zijn, maar driekwart van de mensen speelt een game nooit uit. Dat is toch gestoord?"



Adrian Chmielarz (Bulletstorm) pleit voor kortere games tegen lagere prijzen

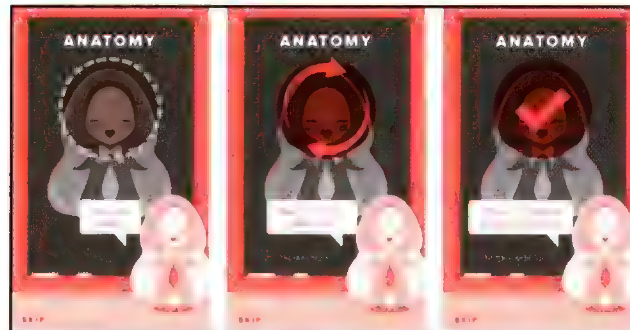
Jammer

Apple weigert kutgame

Apple heeft het niet zo op kutgames, blijkt uit het verwijderen van het spel HappyPlayTime van iTunes.

Helaas betreft het hier geen slechte game (dan kunnen ze immers bezig blijven met de grote hoeveelheid meuk die er op iTunes te vinden is), maar een spel waarin je met een cartoony vagina genaamd Vulva moet 'spelen' om haar blij te maken.

Je zou zeggen, zo leren jongetjes nog eens wat, maar nee dus...

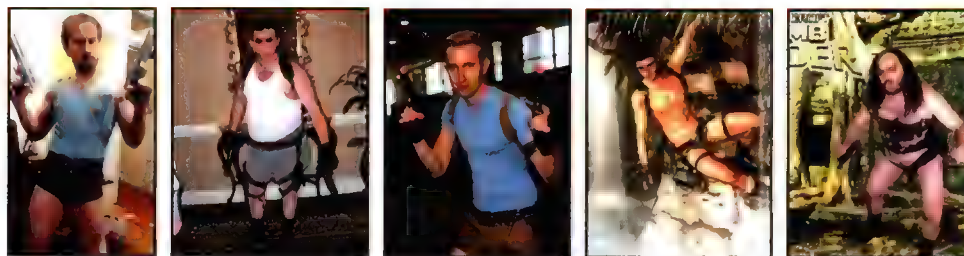


Brrrr...

Larry Croft

We doen het allemaal wel eens: iets geks in Google invullen en kijken wat het oplevert.

En zo typten we voor de gein een keer Larry Croft in. Hadden we beter niet kunnen doen...



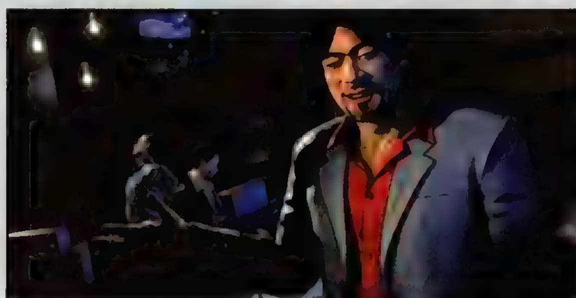
Nieuwe IP's lonen!

Groot succes voor Watch_Dogs

Ubisoft heeft met Watch_Dogs een dikke hit te pakken.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Het veelbesproken hack-avontuur van Aiden Pierce (zie ook de special op pag. 50) is de best verkopende nieuwe IP ooit van Ubisoft. Vooral in Engeland deed de Franse uitgever/ontwikkelaar enorm goede zaken. Van alle games die ooit zijn uitgekomen in het Verenigd Koninkrijk, staat Watch_Dogs op de 17e plaats van succesvolste lanceringen aller tijden! De game verkocht een miljoen exemplaren in 24 uur en vier miljoen in de eerste week!



Power Spy

- Overigens snapten de meeste mensen de gestreamde Nintendo Direct ook niet echt.
- Wat dat betreft blijft Nintendo zoals altijd verdomd consistent.
- Dat was Ed ook altijd bij het karten... vroeger.
- Het meest bizarre lek rond de E3 was de gelekte poster van de pre order bonus van Assassin's Creed Unity met daarin beelden van een nieuw karakter.
- Een gelekte poster dus, wat veel media er niet van weerhield om er een halve preview aan op te hangen.
- Previews op basis van een poster... What's next? Een inhoudelijk interview op basis van een tweet? Een coverstory op basis van de header van een mailtje?
- Zijn jullie klaar voor een slechte grap? Daar komt ie...
- Watch_Dogs werd zoals verwacht de best verkopende nieuwe IP van Ubisoft ooit.
- De game maakte dus 'gehackt' van Assassin's Creed en Far Cry.
- Over Far Cry gesproken, als we de roddels en het coverplaatje mogen geloven, wordt een van de hoofdrolspelers in de nieuwe Far Cry 4 een homofiel.
- Nou èn?
- De Powerspy houdt ontzettend van roze...
- ... koeken.
- Elk jaar wordt er voor de E3 in LA weer een vette villa gezocht om lekker in te kunnen slapen en te kunnen filmen. En Jan had de eer om dit jaar de selectie te doen.
- Elders in deze PU kun je zien dat Jan iets buitengewoon fraais had uitgekozen.
- Een klein probleem: er mocht niet in de villa gefilmd worden. Reden, het is exclusieve spot voor de opnames van hardcore porn flicks.
- En om nu dat soort filmpjes op PU.nl te gaan zetten...

Power Spy

● Mogelijk wel goed voor de kijkcijfers.

● Het moge duidelijk zijn dat Sam nu helemáál baalde dat hij niet mee was.

● Volgens Rockstar komt er geen GTA-film.

● Ze hebben daar dus blijkbaar geld genoeg.

● De World of Warcraft film is inmiddels wel geschoten.

● Of de prent nu goed of slecht wordt, hij heeft één voordeel, en dat is dat je hier wél in een uur of twee klaar mee bent en je het samen met je vriendin kunt uitzitten.

● Mario Kart 8 is een van de beste games van het jaar. Dat vindt zelfs JJ, die normaal toch alleen realistische racegames prefereert.

● Eén probleem; het duurt bij hem altijd een paar uur voordat hij door heeft dat hij niet à la Formule 1 de bochten moet aansnijden en fair moet inhalen.

● JJ eindigde in elk potje dan ook net zo hoog als Ed bij het laatste PU-kampioenschap.

● De in de Oekraïne gevestigde developer van Metro Redux (opgepoetste versie van beide Metro's) moest via smokkelroutes proberen hun Xbox One- en PS4- devkits in het door een burgeroorlog geteisterde land te krijgen.

● Dat is de meest acceptabele reden voor uitstel van een game die de Powerspy ooit gehoord heeft.

● De Wii U heeft de afgelopen maand een procentuele stijging in de verkoop van 666% laten zien.

● Dat is in alle opzichten een griezelig getal.

● Verantwoordelijk voor die stijging was natuurlijk Mario Kart 8.

● Was er niet iets gebeurd met karten en Ed onlangs?

● Samuel is een 'groot' fan van de Metal Gear Solid-reeks en dus blij met de remake van de oude MGS-games.

OPNIEUWS

Zwaar teleurstellend

Atari gokt op gokken

Atari heeft een deal gesloten met gokspellenbedrijf Pariplay. De deal houdt in dat beelden en thema's van Atari's klassiekers als Pong, Asteroids en Centipede als omlijsting worden gebruikt voor de 'real money' casinospelletjes (fruitautomaten, kaartspellen) die Pariplay uitbrengt voor mobieltjes. Ik vind dat zwaar teleurstellend.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Nee, ik heb niets principieels tegen gokken, en het maakt me geen piemel uit dat de gevallen marktleider Atari hun legendarische franchises kapothoereert. Van het ooit zo fiere, oorspronkelijke Atari uit de jaren tachtig was toch al niets meer over, en als de huidige directeur van Atari (wat een hondenbaan moet dat zijn, zeg!) het kreupele bedrijf zo nog een jaartje langer in leven denkt te kunnen houden, moet hij vooral zijn gang gaan.

Wat ik wél teleurstellend vind, is dat er niet wat creatievers en spannenders met de combinatie van Atari's klassiekers en 'met echt geld gokken' wordt gedaan.

Waarom wordt het bijvoorbeeld niet mogelijk om met een inzet van tien euro per potje tegen willekeurige tegenstanders Pong te spelen? En ik zou ook best voor vijf euro per stuk een paar ruimteschepjes voor Space Invaders willen kopen, mits het in dat spel mogelijk zou zijn een speciale, vrij zeldzaam verschijnende Jackpot-UFO te treffen die honderd euro op mijn rekening bijschrijft. Dus een combinatie van gamen met random gok-elementen - zoals je ook bij Poker een beetje skills en een beetje mazzel nodig hebt om geld te winnen.

Het geldelijk verlies bij het 'af' gaan en de kans op vette winst zouden de spelervaring in elk geval behoorlijk spannend maken - en ik kan me niet heugen wanneer ik voor het laatst het gevoel van 'spannend' in een Atari-game heb beleefd.



"Alleen een slechte VR-set kan een VR-set afhouden van succes."



Oculus Rift-baas Palmer Lucky houdt van waarheden als een koe



De Alien gaat winnen

Bethesda heeft The Evil Within (zie ook pag. 46) uitgesteld naar oktober, en dat is dezelfde maand dat ook Alien: Isolation van SEGA (zie pag. 28) verschijnt. Inderdaad, óók een survival-horror game.

Ai, ai, ai... dat lijkt me dus niet slim, en ook mijn Glazen Bol denkt dat Bethesda die strijd niet gaat winnen.

Ik zal je de diepgravende analyses van mijn bolleke besparen, maar als je straks de verkoopcijfers naast elkaar legt, zal het ruimtemonster het winnen van de freaks en gore.

Al hoop ik uiteraard dat beide games uit de winkels vliegen...

Rare jongens...

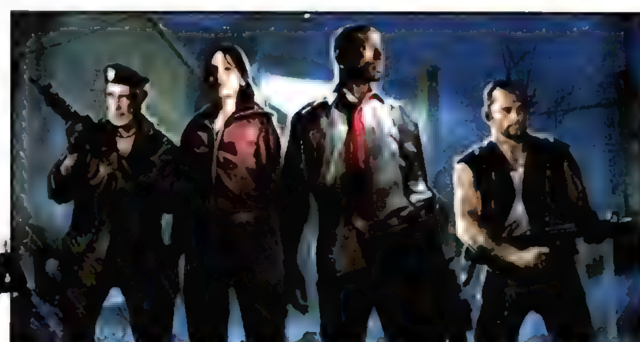
Left 4 Dead op z'n Japans

Er is onlangs een Japanse versie van Valve's zombieknaller Left 4 Dead uitgekomen.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

En omdat het om een aangepaste versie gaat, kunnen we meteen zien hoezeer de belevingswereld van de Japanners verschilt met die van de Westerling. Want kijk maar eens naar de twee plaatjes en zie wat zij en wij bad ass vinden...









COMMENTAAR | JJ

twitter.com/GKJJ

De massale incontinentie rond de E3

Als je dit leest, zijn we alweer terug uit LA en hebben we jullie via PU.nl hopelijk weer een zooi dikke nieuwtjes kunnen brengen. 'Hopelijk', want de laatste jaren blijken de burelen van zowel de publishers als developers zo lek als een mandje. Is hier opzet in het spel of kunnen ze tegenwoordig niks meer beveiligen?

Iedereen weet dat lekken vaak beter werkt dan een persbericht aan Jan en alleman sturen. Lek je iets exclusief naar één partij, dan zal die dat zeker groot brengen, waarna de rest beschaamd volgt omdat ze het niet hebben. Lekken is ook wat mysterieuzer; je lekt niet alles, slechts wat hints of een foto en laat de fantasie van de journalist vervolgens zijn of haar werk doen. Wordt het verhaal veel mooier van.

Natuurlijk wordt er ook gelekt om elkaar vliegen af te vangen. Een paar weken terug werd de vermoedelijke inhoud van de Sony E3 persconferentie gelekt. En de bom ontploftte. Een paar dagen later waren er opeens ook lekken over de Microsoft persconferentie. Goh, dat was toevallig...

Niet alle lekken zijn echter vooropgezet. Ooit lekte beeld van de PSP Go vlak voor een Sony persconferentie. Sony kondigde desondanks (de show was immers al voorbereid) die handheld aan alsof het de onthulling van 't achtste wereldwonder was, wat leidde tot hoongelach vanuit de zaal.

Lekken zijn ook moeilijk te voorkomen rond zo'n mega-event als de E3. Er worden veel meer mensen dan gebruikelijk 'vertrouwelijk' gemaakt met het nieuws, zoals personeel dat de shows moet vormgeven of technisch mogelijk moet maken. En wie weet ziet een stagiair die info wel op kantoor liggen. Vaak moet er ook promomateriaal gemaakt worden zoals T-shirts, demo-disks, perskits enzovoort, en dat gebeurt in fabriekjes waar tientallen mensen rondlopen.

Waarmee eigenlijk wel is vastgesteld dat ook dit jaar weinig E3 nieuws geheim zal zijn gebleven... hoewel we altijd de romantische hoop houden dat we toch nog verrast worden in LA.

Kijken, kijken... niet gamen

Vrouwen eSporten niet

Dat eSports steeds populairder wordt, heb je vermoedelijk wel meegekregen via de PU en PU.nl. En ook vrouwen spelen daarbij een steeds grotere rol.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Ook vrouwen vinden competitief gamen steeds leuker om naar te kijken. Uit onderzoek is namelijk gebleken dat ruim dertig procent van de kijkers naar eSports op streaming kanaal Twitch vrouw is.

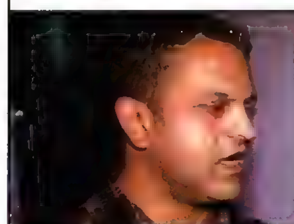
Vooral games als LoL, DoTa en StarCraft zijn populair. Echter, er is vrijwel geen enkele vrouw te vinden die zélf in de top van eSports speelt. Hoe kan dat? Zijn ze niet goed genoeg of zijn ze minder competitief ingesteld dan mannen? We vroegen het aan onze eigen Alie en aan Janneke van Ooijen, aka Maquannas (jeweettoch?).

Alie: "Vrouwen zijn zeker goed genoeg. Dat is in ieder geval mijn ervaring in bijvoorbeeld World of Warcraft, waar mijn Guild Master niet alleen de beste speelster was, maar ook de fanatiekste. Haar tirades op Ventrilo zijn legendarisch.

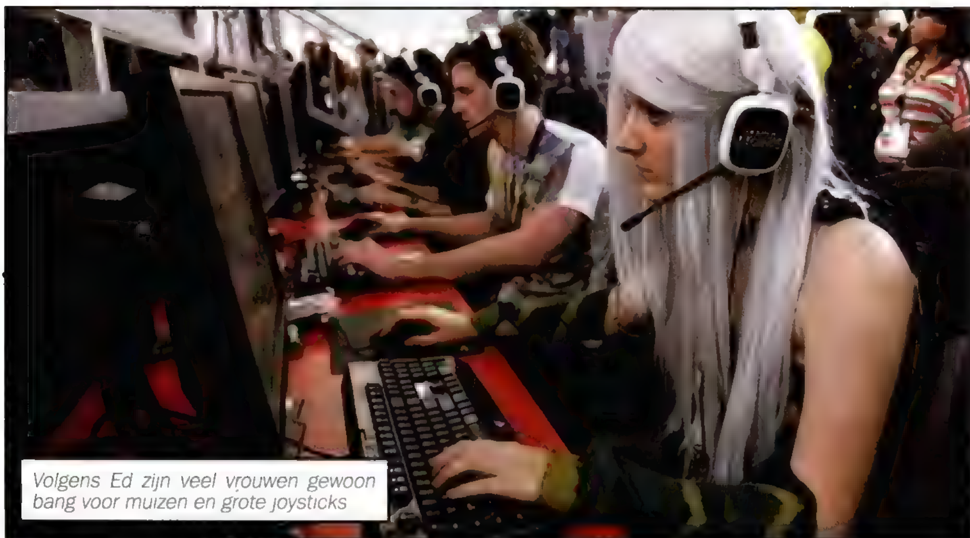
Ik denk dat het vooral te maken heeft met het maatschappelijke verwachtingspatroon. Vrouwen 'horen' lief en meegaand te zijn, positieve eigenschappen volgens de maatschappij. Het is ongewenst dat zij op de voorgrond treden en bloedje fanatiek een (e-)sport beoefenen. Voor mannen geldt dit niet, zij moeten competitief zijn en worden bewonderd vanwege hun prestaties, niet vanwege een lieve persoonlijkheid. Allemaal onbewust, maar volgens mij toch nog de reden dat vrouwen liever kijken dan streamen. Jammer, maar de inhaalslag komt nog wel!"

Janneke: "Ik denk dat het voornamelijk is omdat vrouwen wat meer een zekere toekomst willen, en ze het te eng vinden om zich helemaal te storten op een eventuele carrière als eSporter. Daarnaast vermoed ik dat mannen misschien toch meer gevoel hebben voor strategische games, en dat zijn toch de games waar het geld mee te verdienen valt in de eSport. Tenslotte, misschien worden vrouwen minder serieus genomen? Volledig onterecht natuurlijk, maar dat snappen jullie natuurlijk wel."

> "Homefront: The Revolution raakt spelers emotioneel omdat ze terechtkomen in een wereld waar ze moeten vechten voor hun vrijheid."



Hasit Zala, Game Director bij Crytek, klinkt als een papegaaiende patriot



Volgens Ed zijn veel vrouwen gewoon bang voor muizen en grote joysticks

Power Spy

- Dat oppoetsen van de games & gameplay zal overigens niet al te veel werk zijn, want negentig procent van de content bestaat uit filmpjes.
- Er komt een nieuwe Homefront en wel met de naam Revolution.
- De Powerspy hoopt dat de revolutie bestaat uit een game die iets langer duurt dan een uur.
- In de VS bouwde iemand onlangs een bijna perfecte Star Wars Destroyer van LEGO. Wouter kon alleen kwijlend naar de foto's kijken.
- Mogelijk dat onze SF- en comicliefhebber in de zomervakantie de Destroyer zelf gaat nabouwen. Op zomervakantie gaat ie nooit (te warm) dus kan ie z'n vakantiegeld mooi gebruiken om de steentjes te kopen.
- Iemand die ook geduld heeft, is Ed. Hij pruimt immers al twintig jaar het te laat inleveren van teksten door de redactie.
- Je kunt natuurlijk ook stellen dat de redactie al twintig jaar Ed's gescheld en gedreig verdraagt.
- Wat dat betreft kijkt Ed jaloers naar de E3. Hij zou ook wel eens willen dat de teksten een stuk eerder dan gepland naar hem gelekt werden.
- Had de Powerspy overigens al gemeld dat Ed in die twintig jaar nog nooit met karten had verloren... tot afgelopen maand.
- Ach ja, voor alles moet er een eerste keer zijn.
- Dat mailt Ed ook elke keer als hij vraagt om de teksten op tijd in te leveren.
- Als je bij de paspoortcontrole in LA aankomt, moet je één ding nooit zeggen: en dat is dat je journalist bent. Daar heb je namelijk een apart werkvisum voor nodig.
- Groentje Graddus wist blijkbaar van niks, en deelde niet alleen doodleuk mee dat ie van de pers was, maar ook dat ie met een groep van zes journalisten reisde, inclusief camera's...
- Toch mocht ie door, maar het had dus een haartje gescheeld of het hele gezelschap had direct weer het vliegtuig terug kunnen nemen.

BORD
THE PR



Jan GAAT ALS EEN SPEER!

Wanneer je als uitgever een game uitbrengt die bijna negen miljoen exemplaren verkoopt, is er maar één logische volgende stap, volgens de immer commercieel denkende Jan. Dan maak je natuurlijk een vervolg! Aangezien Gearbox zelf te druk was met nieuwe IP's, is de succesvolle Borderlands-franchise deze keer ondergebracht bij 2K Australia dat van de nieuwe Borderlands geen sequel of prequel maakt, maar een heuse pre-sequel!

DERLANDS
E-SEQUEL

Geheel in stijl met de schreeuwerige, Amerikaanse aanpak van de twee vorige Borderlands delen, prijkt er een dik uitroepteken achter de titel van Borderlands: The Pre-Sequel. Dat uitroepteken wordt door de meeste media achterwege gelaten en ook ik ben geen fan van deze Donald Duck-aanpak (waar werkelijk achter iedere uitgekwaakte zin een uitroepteken staat). Toch zijn de titel en de '!' niet zomaar gekozen. De makers willen op deze manier de draak steken met alle sequels en prequels die in game-land inmiddels standaard zijn geworden. Dat uitroepteken is tegelijkertijd symbool voor het complete Borderlands universum: over-de-top, explosief, actievol en *in your face*. Alsof een spel met een triljoen wapens al niet duidelijk genoeg was. Maar het uitroepteken geeft ook blijk van zelfvertrouwen bij de ontwikkelaar van dienst: 2K Australia. Zo van 'hé, wij maken een nieuwe Borderlands game, Gearbox schenkt ons dat vertrouwen en wij zullen iedereen eens effe een poepie laten ruiken!'

Naar de maan

De nieuwe Borderlands is dus een Pre-Sequel: het speelt zich af na het eerste deel en vóór Borderlands 2. Dat gaf de makers een aantal interessante opties.
Om te beginnen is daar de rol van Handsome Jack. In Borderlands 2 was hij de grote slechterik maar in de Pre-Sequel leren we hoe hij zo geworden is. Bij aanvang van de Pre-Sequel is Jack een good guy met de beste intenties, maar tijdens het spelen zien we hoe Jack gaandeweg steeds machtiger wordt (en waar het fout ging). Je zou hier bijna kunnen spreken over een Anakin Skywalker/Darth Vader analogie, maar dat soort hersenkronkels laat ik liever aan Wouter over.
Nog interessanter is deze keer de plaats van handeling: de Maan van Pandora. In Borderlands 2 zien we deze maan voortdurend aan de hemel staan, maar nu reizen we ernaartoe. Joel Eschler, producer bij 2K Australia: "De maan was het startpunt. Vanaf daar zijn we gaan brainstormen en gaan bouwen. Het gaf ons heel veel mogelijkheden. In eerdere Borderlands heeft iedereen honderden uren gespeeld op Pandora. De maan en de maanbasis waren er ook toen al, maar nu mag je er zelf heen met een compleet nieuwe cast."

De planeet Pandora, het zwaard Aspis... Ik krijg dan meteen zinnetjes in m'n hoofd. 'Geef me die pan Dora, voor ik in de as pis'.

Kwartet

Echt helemaal nieuw is het kwartet aan personages overigens niet. Want de vier speelbare karakters/classes zijn allemaal min of meer oude bekenden.
Nisha kennen we al als de sheriff van Lynchwood uit Borderlands 2.
De andere dame uit het gezelschap is Athena, een voormalig Atlas assassin die werd geïntroduceerd in the Secret Armory of General Knoxx DLC van het originele Borderlands.

"Het eindresultaat kan niet anders dan smullen worden."

Wilhelm is een Hyperion engineer die je kent als de eerste, grote boss uit Borderlands 2. Daar is hij bijna volledig 'gerobotiseerd'. In Borderlands: The Pre-Sequel zie je hem langzaam meer robotachtige onderdelen en vaardigheden toevoegen aan zijn lichaam. De karakterprogressie van Wilhelm is tegelijkertijd een manier om zijn verhaal uit de doeken te doen. Voor de trouwe Borderlands fans een waar genot.
En over fans gesproken; Claptrap, de robot *we all love to hate*, is het vierde speelbare personage. De personages en hun skills bespreek ik verderop in dit artikel wat uitgebreider (zie kader) maar het is duidelijk dat de vier zeer divers zijn en totaal verschillend spelen.

Happen naar zuurstof

De maan waar alle actie zich afspeelt, is een zeer bijzondere plek. Er gelden namelijk andere wetten dan op Pandora zelf. Om te beginnen is er sprake van low gravity.



weetje • weetje

Als je Pandora kunt zien als analogie van het Wilde Westen in de tijd van cowboys en indianen, dan wordt The Moon door de makers gekscherend gezien als Australië. Verwacht dan ook de nodige inside jokes en 'Aussie-humor'.

weetje • weetje

Ik heb een vermoeden dat we misschien wel met Handsome Jack mogen spelen in Borderlands: The Pre-Sequel. Is het niet als verrassende interlude, dan toch zeker als personage in de onherroepelijk op handen zijnde DLC.



Eigenlijk lijkt Pandora verder sprekend op onze aarde. Ze hadden er alleen een iets ander leesplankje op school. Aap-Noot-Mies-Wim-Zus-Jetpack.

DE VIER SPEELBARE PERSONAGES

ATHENA
THE GLADIATOR

Wat direct opvalt bij dit 'Tank'-personage is haar flitsende schild, de Aspis, gekoppeld aan haar Action Skill: Kinectic Aspis. Het schild kan onder andere schade absorberen en terugkaatsen naar vijanden , maar ook teamleden en jezelf helen. Het meest stoere is het wegsmijten van het schild om zo vijanden omver te kegelen (double damage!). Vijanden die te dichtbij komen, kun je er natuurlijk ook mee om de oren rammen, waarna ze meters naar achteren keilen.
Ook leuk: wanneer een buddy van je staat te schieten, absorbeert de Aspis ook een deel van die schade. Tenslotte kan de Aspis ervoor zorgen dat je sneller rent.
De über-move van de Aspis is Wrath of the Goddess. Hiermee kun je vier vijanden op rij raken door je schild weg te gooien, waarbij de volgende vijand steeds wat minder schade oploopt. Het schild keert automatisch bij je terug nadat ie de laatste vijand geraakt heeft. *Captain America, eat your heart out!*

WEET JE NOG, HEEEEEL VROEGER? TOEN HADDEN WE NOG WELEENS IJSVRIJ VAN SCHOOL.

BREEK ME DE BEK NIET OOOOOPEN

Dat betekent dat je grote sprongen kunt maken en op een andere manier kunt sliden over het oppervlak. Daarbovenop komen jetpacks. Die zorgen ervoor dat je enorme afstanden kunt overbruggen en dubbel-jumps kunt maken.

De manier waarop de levels zijn ontworpen, grijpen hierop in. Zie je een enorme basis of hoge berg dan zijn er geen beperking meer om daar te komen. De jetpacks kunnen echter niet zonder zuurstof, en die zuurstof heb jij natuurlijk zelf ook nodig om te ademen.

Ieder personage draagt een funky helm (behalve in binnenlocaties) en je zult om de zoveel tijd je zuurstofvoorraad moeten aanvullen. Wees niet bang: we gaan geen Metro: Last Light-achtige taferelen krijgen waarbij de filters van je zuurstofmaskers vervuild raken en je panisch op zoek moet naar filters van lijken. Zuurstofcapsules zijn er in The Pre-Sequel genoeg; je komt ze vrijwel overal tegen.

Zuurstof speelt ook een rol in de gameplay zelf. Zo kun je een zuurstof schild/bol maken waarin je veilig bent voor vijandelijk vuur. Tegelijkertijd knal je vanuit zo'n veilige schil genadeloos op tegemoet stormende vijanden. Ook kun je bijvoorbeeld de helmen van vijanden stukschieten met alle verstikkende gevolgen van dien. En met genoeg zuurstof in je bezit, kun je ook licht ontvlambare vallen maken. Jawel, er is van alles te doen met dat handige goedje dat O2 heet.



weetje • weetje

Wist je dat 2K Australia heeft meegewerkt aan BioShock Infinite? En aan BioShock 2? En aan BioShock 1? Die gasten kunnen dus wel wat.

Voetstomp

Zoals gezegd, is de zwaartekracht op de Maan volledig anders, en dat levert allerlei leuke voordeeltjes op, met name tijdens de brute combat.

Wanneer je hoog in de lucht zweeft en onder je lopen een paar bad guys, dan kun je misschien wel de meest brute vuist/voetstomp uit de geschiedenis van videogames uitdelen. Helemaal als je deze combineert met cryo wapens. Gearbox wilde al veel eerder iets doen met ijswapens, maar kon naar eigen zeggen nooit echt iets heel tofs bedenken. 2K Australia slaagt hier wel in door met ijskogels te komen die vijanden deels of helemaal bevriezen. Wanneer je ze vervolgens met een andere gun beschiet, of op ze landt met een voetstomp, spatten hun lijven uiteen in honderden blokjes. Door de low gravity kun je (al dan niet bevroren) vijanden ook de lucht in meppen om ze vervolgens nooit meer terug te zien. Explosies op de maan geven eveneens een geinig effect. Rondslingerende vijanden zijn sowieso leuk om naar te kijken, maar rondslingerende vijanden die vervolgens nog minutenlang in de atmosfeer blijven zweven, dat is dubbel genieten!

"Je kunt de misschien wel meest brute vuist/voetstomp uit de geschiedenis van videogames uitdelen."

WILHELM
THE ENFORCER

We kennen Wilhelm als half-mens, half-robot in Borderlands 2. In de Pre-Sequel is hij nog volledig mens maar verandert hij gaandeweg in een machine doordat je steeds meer mechanische onderdelen in en aan hem propt en plakt. Zijn Action Skill is Air Power dat hem de mogelijkheid geeft om drones in te roepen ter ondersteuning.

NISHA
THE LAWBRINGER

Over Nisha is nog weinig bekend behalve dat ze zeer waarschijnlijk een voorkeur heeft voor dubbele wapens.



CLAPTRAP
THE FRAGTRAP

De bekende robot op één wiel is terug, alleen dan als een meer militaire variant. Zijn cameraview ligt logischerwijs lager bij de grond dan bij de andere klassen. Maar, zo beloven de makers, hij heeft andere vaardigheden die dat ruimschoots compenseren.



Aan dat gat bij die alien te zien, zijn dit niet alleen buitenaardsen maar ook buitenaarsen.

BORDERLANDS: VAN REDESIGN TOT FRANCHISE

1 In 2007 toonde Gearbox ons **Borderlands** voor het eerst; het was een rauwe open-wereld achtige game, zich afspelend op een verre planeet, met een flinke dosis Mad Max. Vooral de ontelbare guns spraken tot de verbeelding. De game kende echter een moeizame ontwikkeling en tot 2009 kwam er weinig nieuws over het spel naar buiten.



2 April 2009. **Borderlands** wordt opnieuw getoond... en heeft een complete metamorfose ondergaan! De serieuze, gritty maar tegelijkertijd wat inwisselbare look is vervangen door handgetekende, cel-shading graphics die de game direct meer stijl en punch geven. Vriend (Jan) en vijand (Wouter) zijn verdeeld over de nieuwe visualisatie maar uiteindelijk wordt de game eind 2009 een dikke, vette hit. Een franchise is geboren!



3 September 2012. **Borderlands 2** verschijnt en begint aan een zegetocht. De game gooit zowel kritisch als commercieel hoge ogen. Als ik mijn eigen review mag quoten: "Borderlands 2 is verslavend vermakelijk, gruwelijk grappig, bij vlagen schreeuwerig Amerikaans maar in alle opzichten beter dan zijn voorganger. Het is bovendien dé co-op game van 2012. Liefhebber van shooters en/of RPG's? Dan is dit een no brainer."



Samenwerking

De manieren waarop zuurstof en zwaartekracht als gameplay-elementen worden gebruikt, liggen misschien wat voor de hand, maar kwamen dus wel uit de koker van 2K Australia en niet van Gearbox. De twee studio's werken weliswaar nauw samen en vanuit Texas houdt Gearbox meer dan een oogje in het zeil, maar 2K Australia is in dit geval duidelijk de hoofdontwikkelaar.

> **"Vertrouwd, grappig, stijlvol, explosief, inventief, maar vooral... fun!"**

Was het niet moeilijk voor Gearbox om haar meest succesvolle franchise uit handen te geven? Matthew Armstrong, franchise director voor Gearbox Software, vindt van niet: "Het is juist verfrissend om te zien hoe een andere ontwikkelaar aan de slag gaat met een bestaand universum. En als je kijkt naar de geschiedenis van Gearbox, dan zijn wij zelf ook begonnen als studio die andere ontwikkelaars hielp met hun franchise. Wij hebben de eerste Halo naar de PC gebracht en twee uitbreidingen voor Half-Life gemaakt. We zijn daarbij aangenaam verrast door de creaties van 2K Australia. We spelen de build hier regelmatig en genieten steeds weer opnieuw. Het is bijna moeilijk om nog terug te gaan naar Borderlands 2 als je eenmaal de Pre-Sequel hebt gespeeld en gestoeid hebt met zaken als zuurstof en zwaartekracht. Het verandert de gameplay totaal terwijl het tegelijkertijd helemaal past in het Borderlands universum."



weetje - weetje

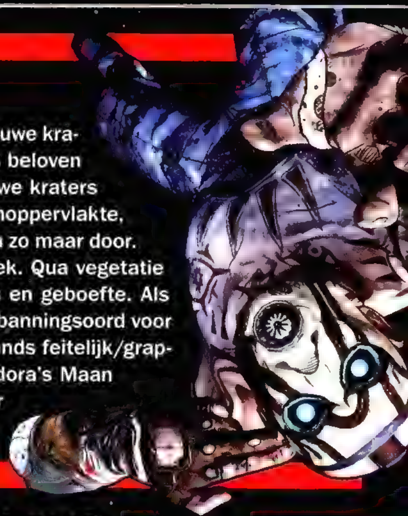
Er zitten voor het eerst laserguns in een Borderlands game. Deze zijn ook weer te combineren met cryo munitie.

weetje - weetje

De oorspronkelijke art-director van Borderlands (1) was zes jaar geleden zo teleurgesteld in de verandering van de grafische stijl dat ze teleurgesteld ontslag nam.

MAAN VOL BOEVEN

Als je denk dat de Maan van Pandora slechts uit blauwe kraters bestaat, heb je het (gelukkig) mis. De makers beloven minstens zoveel diversiteit als bij BL2. Naast blauwe kraters en ruimtestations vind je grotten onder het maanoppervlakte, vlakke en rotsachtige gedeelten, lavagronden en ga zo maar door. De Maan is een even bijzondere als gevaarlijke plek. Qua vegetatie en monsters, maar ook wat betreft gelukszoekers en geboefte. Als je weet dat Australië vroeger door Engeland als verbanningsoord voor misdadigers werd gebruikt, en de Maan in Borderlands feitelijk/grappend Australië is, kun je wel nagaan dat ook Pandora's Maan vol zit met schurken, muitende engineers en ander gestoord geboefte.



Last-gen?

Rest alleen nog de vraag waarom Borderlands: The Pre-Sequel niet voor Xbox One en PS4 verschijnt. Opperbaas en Kampioen Foute Overhemden Drager Randy Pitchford is daar heel helder over: "Wij brengen de game uit op die platformen die de Borderlands-achterban kent en bezit. Natuurlijk hadden we een 'next-gen'-versie kunnen maken, maar je kunt je afvragen of dat slim is. Door ons te focussen op versies voor de

Deze dodelijke schijf is oorspronkelijk ontwikkeld in WO II door de Duitsers. Hij stond bekend als de Nazi-schijf.

4 **Borderlands Legends** verschijnt vlak na BL2. Een verplicht nummertje voor de mobiele platformen dat weinig indruk achterlaat. De top-down strategische aanpak van de game is leuk, de uitwerking laat zeer te wensen over.



5 Sowieso lijkt Borderlands zich niet zo goed te lenen voor draagbare apparaten. De **PS Vita-versie van Borderlands 2** - zie de review op pagina 62 - zit tot z'n strot gevuld met content maar technisch piept en kraakt de game in al z'n voegen.



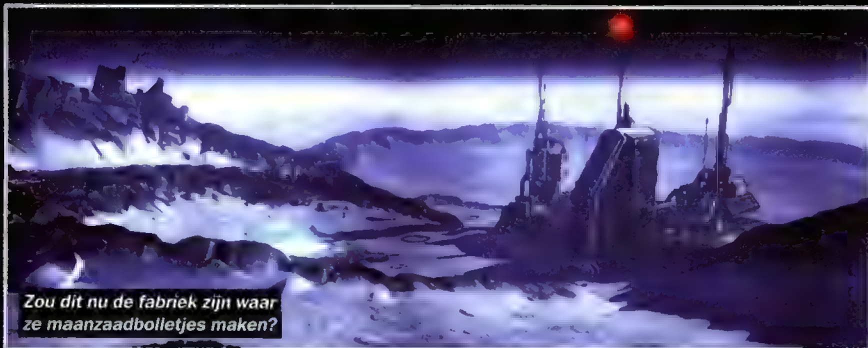
6 Aankomende zomer verschijnt de eerste episode van **Tales from the Borderlands** van Telltale. De episodes gaan vijf dollar per stuk kosten en de loot die je vrijspeelt, kun je gebruiken in andere Borderlands games.



7 Oh ja, er is nog een gratis, geinige **16 bit lookalike Borderlands** game voor in je browser beschikbaar. Maar alleen te spelen via deze rare, lange link: http://web.archive.org/web/20120827225318/http://www.wubwub.eu/demake.php



PC, PS3 en Xbox 360 kan 2K Australia alle mankracht gebruiken voor het ontwikkelen van de game. Er is geen afleiding vanwege het ontwerpen voor de Xbox One en de PS4. Er is geen tijdverlies om de nieuwe technologie, die prachtig en krachtig is, onder de knie te krijgen. Alle aandacht gaat naar het maken van nieuwe content voor de platformen waar we bekend mee zijn met een engine die we door en door kennen.
Natuurlijk zijn we bij Gearbox inmiddels bezig met het ontwikkelen van nieuwe games voor PS4 en Xbox One. Maar voor Borderlands: The Pre-Sequel is dit nu de meest voor de hand liggende keuze."



Zou dit nu de fabriek zijn waar ze maanzaadbolletjes maken?



weetje • weetje

De hoofdschrijver van Borderlands 1 en 2, Anthony Burch, is ook weer aan boord voor de Pre-Sequel. Goed nieuws, want Deel 2 kende,naast alle lompe actie en cynische humor, een prima verhaal.

Vette grijns

Het is te vroeg om nu al een oordeel te vellen over Borderlands: The Pre-Sequel, maar één ding lijkt me duidelijk: als je genoten hebt van Borderlands 2 en de onuitputtelijke stroom aan DLC, dan ga je deze game opnieuw met een dikke, vette grijns op je gezicht spelen. Bovendien is het voor de fans die beide games hebben gespeeld, dubbel genieten omdat ze zowel personages uit deel 1 als deel 2 tegenkomen.
Neem daarbij de vrijheid die 2K Australia heeft genomen om, in nauwe samenwerking met Gearbox, op geslaagde wijze te sleutelen aan de bekende Borderlands formule, en het eindresultaat kan niet anders dan smullen worden. Nog vier maandjes wachten en dan zijn we hopelijk allemaal 'over the Moon'.

VERWACHTING JAN:
Mijn eerste kennismaking met de nieuwe Borderlands was vertrouwd, grappig, stijlvol, explosief, inventief, hoopgevend maar vooral... fun! Verwacht geen wereldschokkende vernieuwingen maar 2K Australia lijkt wel degelijk de franchise naar hun eigen hand te gaan zetten.

+ Low gravity gameplay.
+ Nieuwe personages, nieuwe skills en miljoenen nieuwe wapens.
+ Potentieel prikkelend verhaal.
- Geen PS4- en Xbox One-versies.

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER / RPG
2K AUSTRALIA - GEARBOX SOFTWARE / 2K GAMES
17 OKTOBER 2014

Get the COMPETITIVE EDGE YOU NEED



PRO+™
KLEUREN: ZWART, ROOD EN WIT
PRO GAMING HEADSET · PC/MAC
€ 129,99*



S.T.R.I.K.E.™ 3
KLEUREN: ZWART, ROOD EN WIT
GAMING KEYBOARD · PC
€ 99,99*



R.A.T. TE™
GAMING MOUSE · PC/MAC
€ 84,99*



R.A.T.™ 7
KLEUREN: ZWART, ROOD EN WIT
GAMING MOUSE · PC/MAC
€ 104,99*



R.A.T.™ 5
KLEUREN: ZWART, ROOD EN WIT
GAMING MOUSE · PC
€ 74,99*



MAD CATZ






GAME MANIA · fnac · YORCOM · wehkamp.nl · ALTERNATE · LAUNCH · NEDGAME · SATURN · bol.com · MediaMarkt · bart smit · neckermann.com · GAMEGEAR

*DE PRIJZEN VAN DE PRODUCTEN IN DEZE ADVERTENTIE KUNNEN AFWIJKEN VAN DE PRIJZEN IN DE WINKELS

KULUM



Cemal Czybulinski (NLGamereviews.nl)

Twitter: @SuperCemal

Op reis naar:
Een centralere plek in Nederland, Los Angeles



Speelt:
DayZ Standalone, Wolfenstein: The New Order, Battlefield 4, The Elder Scrolls: Skyrim



Sinds drie jaar beheert Cemal Czybulinski (ja, zo heet ie echt) het YouTube-kanaal NLGamereviews, inclusief enkele spin offs. Het is een succes, en voor ons reden om die gast eens wat beter te leren kennen. En wat doe je dan? Dan nodig je 'm uit om een Kulum in PU te schrijven, natuurlijk!

MEIN KRAFT!

De kop is een verwijzing naar mijn kwart Duitse afkomst, maar om het succes van het immens populaire Minecraft kun je niet heen, natuurlijk. Ik vergelijk het altijd met LEGO. Creatief bezig zijn met blokken scoort blijkbaar, al moet ik zeggen dat LEGO voor mij altijd het tofst is gebleven. Inmiddels heb ook ik heel wat uren in Minecraft zitten, vooral om creatieve roleplay video's te maken voor ons kanaal NLGameMinecraft, waar we specifiek Minecraft uploaden voor de liefhebbers.



Toch ben ik veel meer fan van de grotere titels die ik kan spelen op mijn game-PC. Games als BattleField 4 zijn voor een graphicshoer als ik ware pareltjes.
Onze liefde voor verschillende games zie je ook terug op NLGamereviews waar we proberen om op originele en creatieve wijze infotainment te bieden. Ik zou zeggen, speel je alleen Minecraft? Kijk eens rond in de grote wereld der games, er is zo veel meer!

VIDEO'S MAKEN

Je zou YouTube gaming content kunnen beschrijven als: 'Let's plays... heel veel Let's plays... '. Maar er zijn ook uitzonderingen. Zelf heb ik me zo'n drie jaar geleden namelijk gestort op het reviewen van games. Natuurlijk heel erg afgekeken van anderen, want ik keek niet naar YouTube, maar naar gamewebsites zoals PU.nl!
Al snel werden mijn reviews duizenden keren bekeken en dat motiveerde mij natuurlijk enorm om meer video's te gaan maken. Grappig trouwens om die oude filmpjes nog eens terug te kijken; wat een verandering in stem en kwaliteit haha!
Na enige tijd in m'n eentje video's gemaakt te hebben op mijn kanaal 'NLGamereviews', kwamen de eerste gasten erbij die het ook wel leuk vonden om video's te gaan maken, zoals bijvoorbeeld Elbert Berlijn. En zo is het na jaren uitgegroeid tot een enorm toffe groep met presentatoren die ik inmiddels m'n vrienden kan noemen!

EET & DRINKT MOMENTEEL

Er zit niet veel logica in mijn eet- en drinkgedrag. Winkels in stations lichten mij veel te vaak op met te dure broodjes en energydrinks. Een andere keer kom ik weer een supermarkt uitlopen met gezonde fruitdrankjes met sushi, blokjes kaas, of meloen en ham of een stuk worst of... Laat ook maar. Heel vaag.

SPORT MOMENTEEL

Ik sport helemaal niet! Toen ik twaalf jaar was, heb ik een half jaartje op voetbal gezeten, maar ben al snel gestopt omdat het vroege opstaan op zondag me niet echt beviel. Er moest gegamed worden! Naast hier en daar wat suffe Wii games zoals Wii Fit heb ik sowieso nooit veel bewogen.

REIZEN VOOR DIEHARDS!

Ik kan mezelf onderhand wel een reisveteraan noemen. Niet qua landen, maar wel qua reistijd. Elke dag twee uur op en neer naar school en soms wel acht uur om effe naar Amsterdam en terug te gaan. Ik woon namelijk in het uiterste puntje van het weggedreven Zeeland: Zeeuws-Vlaanderen. Vijf minuten van de Belgische grens, met als gevolg enorme reistijden naar de meeste plekken in Nederland. De trein is inmiddels een deel van mijn leven geworden.
Hadden ze ook maar treinen in games, denk ik weleens, want met name in mijn huidige favoriet DayZ Standalone loop je rond in een enorme map, gebaseerd op een echt bestaand gebied in Tsjechië, zonder ook maar één voertuig tegen te komen. Heel frustrerend, to say the least. Ach ja, het is nog een alpha zullen we maar zeggen.





CIVILIZATION BEYOND EARTH

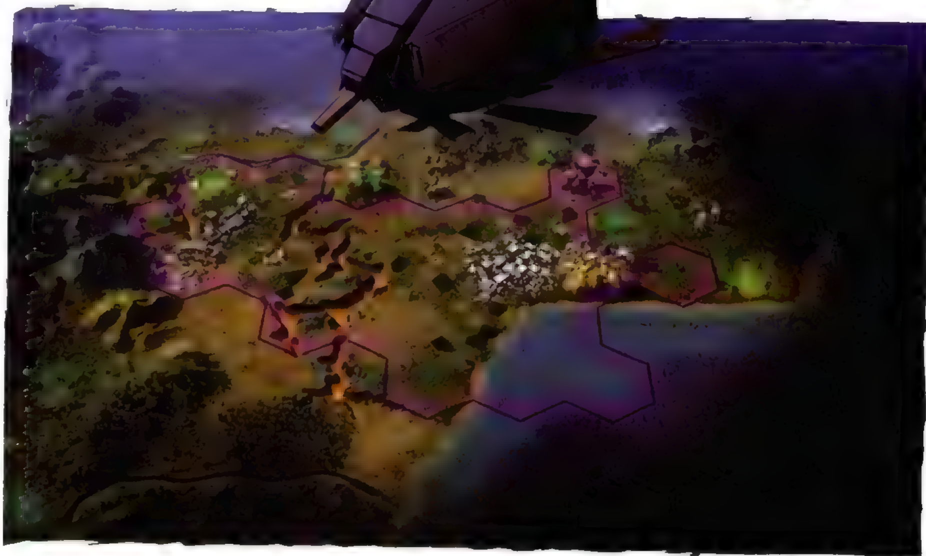
Het stichten van een nieuwe beschaving gaat altijd gepaard met oorlogen en bloedvergieten. Wat daar zo beschaafd aan is, kan Sid Meier, de bedenker van de Civilization franchise, vast wel uitleggen. En wat dat alles met stroopwafels te maken heeft, legt Jan dan weer uit.

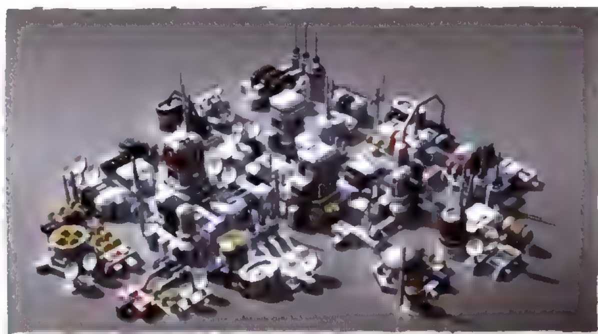
Sid Meier z'n grootouders waren Nederlanders die het avontuur zochten in het land van de onbegrensde mogelijkheden. En dat avontuurlijke DNA van zijn familie heeft Meier later gebruikt in bijna al zijn games. Steevast zoek je in zijn spellen je heil in verre oorden om spoorlijnen te bouwen of kolonies/ nederzettingen te stichten, en daar een heersende entiteit van te maken. XCOM: Enemy Unknown/Within was in dat opzicht nog de meest actievolle game, maar ook daar staat of valt je succes met goed plannen, onderzoeken en voorbereiden. In Civilization: Beyond Earth zal het niet anders zijn.

Losser

Toen ik jaren geleden bij Firaxis op de koffie kwam voor Civilization IV (oef, dat is alweer negen jaar terug), praatten Meier en ik kort over Nederland, over Willem van Oranje (die in Civ III zat), over zijn voorliefde voor stroopwafels - en of ik die de volgende keer weer eens wilde meenemen - en over Alpha Centauri (pffff, dat is alweer vijftien jaar geleden!).

Sid Meiers Alpha Centauri is nog steeds een persoonlijke favoriet van mij en stiekem hoopte ik op een tweede deel. Okay, dat is Civilization: Beyond Earth dus niet, maar wat mij betreft mogen we wel spreken van een spirituele opvolger van AC, en wordt er dan ook een stuk losser omgegaan met de 'regels' die bij de bekende Civilization games horen. Je hebt in Beyond Earth geen historische leiders, geen bekende volkeren, geen culturele moetjes die iedereen verwacht van een Civ-game. Eigenlijk konden de makers de game van scratch af aan opbouwen, zonder zich - letterlijk en figuurlijk – met het verleden bezig te houden.





XCOM

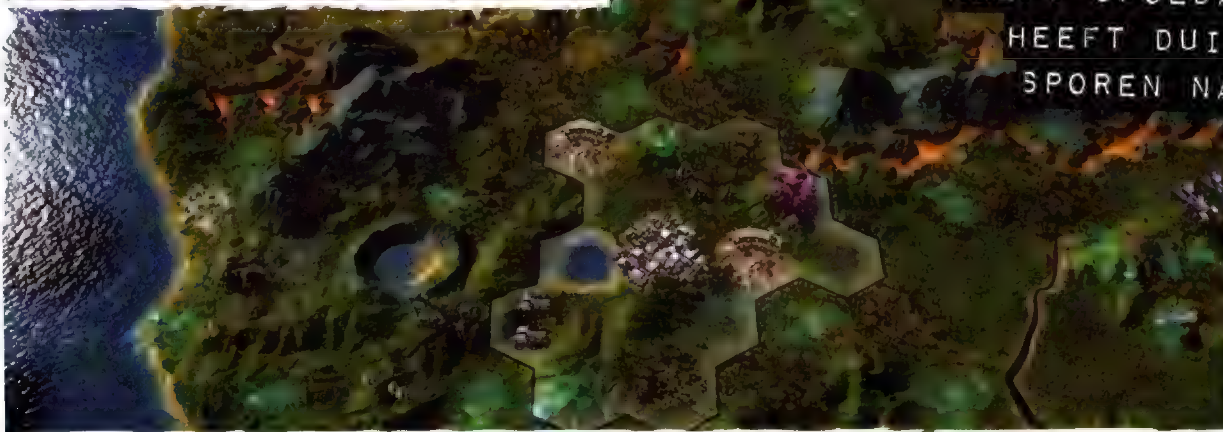
Toch, het turn-based principe blijft logischerwijs bestaan, net als de zeshoekige tegels en het één-unit-per-tegel principe dat werd doorgevoerd bij Civ V. Maar daar houden de vergelijkingen grotendeels op. Voor diegene die het nog niet door hadden: met Beyond Earth gaan we de ruimte in, in een verre toekomst vol hoogwaardige technologie, buitenaardse dreiging en onheilspellende flora en fauna.

De ervaring die Firaxis heeft opgedaan met XCOM, heeft duidelijk zijn sporen nagelaten in deze game en daar zal niemand rouwig om zijn.

Erg belangrijk bij C:BE is datgene wat je doet vóórdat je voet zet op een onbekende planeet. Je gaat met een ruimteschip op reis en wie of wat je meeneemt, is essentieel. Welk volk vertegenwoordig je, neem je alleen maar wetenschappers en bouwers mee, of ook oorlogszuchtige generaals en soldaten? Wat voor cargo neem je mee aan boord?

Feitelijk vertegenwoordigt de inrichting van je ruimteschip de speelstijl die je voor ogen hebt.

"DE ERVARING DIE FIRAXIS HEEFT OPGEDAAN MET XCOM, HEEFT DUIDELIJK Z'N SPOREN NAGELATEN."

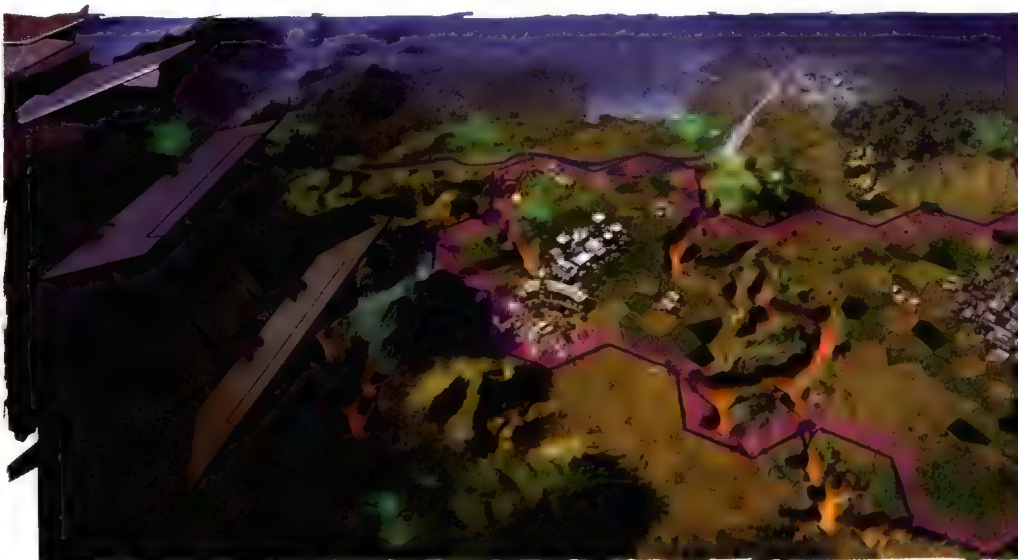


Sommige spelers zullen direct bij aankomst op een planeet dingen willen bouwen en onderzoeken, terwijl anderen meteen zullen gaan vechten om te laten zien wie de baas is.

Agressie

Iedere keer als je een nieuwe game begint, je ruimteschip volstouwt en vertrekt, zal de







game random een planeet maken. Je weet dus nooit van tevoren wat je aantreft en dat maakt de replay value van deze game in potentie net zo groot als ons Melkwegstelsel!

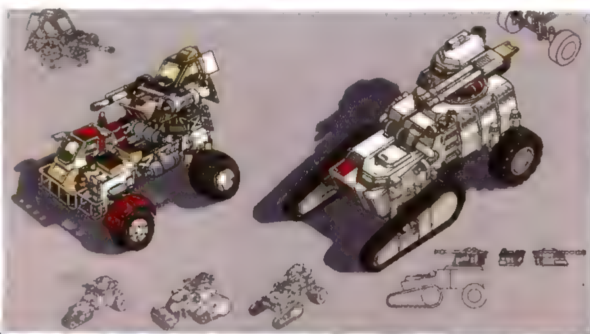
Zeker is wel dat je vroeg of laat geconfronteerd wordt met buitenaardse dreiging, al is de ironie natuurlijk dat jij en je medekolonisten eigenlijk de 'vreemdelingen' zijn en niet andersom. De aliens doen overigens niet zo heel veel als jij ze met rust laat, maar begin jij direct op alles met drie ogen te schieten, dan zullen ze zich vanzelfsprekend een stukkie agressiever opstellen.

Daarnaast zorgen de flora en fauna van de planeet eveneens voor uitdagingen. De natuur kan letterlijk een barrière opwerpen om van A naar B te komen, of voor ruimtegebrek zorgen waardoor je je nederzetting/stad niet kunt uitbreiden. Daar zal je dan iets op moeten vinden. Daarnaast zijn er bijvoorbeeld giftige planten en meertjes, maar ook daar zijn oplossingen voor te verzinnen door de knappe koppen die je hebt meegenomen op je ruimtereis.



Concurrenten

Natuurlijk ben jij niet de enige die planeten verkent en dus stuit je op een gegeven moment op andere expedities. Je zou denken dat er genoeg planeten in het heelal zijn om geen last van elkaar te hoeven hebben, maar dat is dus niet geval. En eigenlijk is dat maar goed ook, want zo vormen de andere expedities concurrenten waarmee je technieken kunt uitruilen en pacten kunt smeden óf die jij het leven zuur kan maken. Overigens zal deze gameplay zich pas later in de game aandienen aangezien de eerste fase van de game zich toespitst op de ontwikkeling van je nederzetting en de manier waarop je je nieuwe maatschappij inricht.



Was er in Civilization altijd een duidelijke tech-tree waarbij nieuwe technieken logischerwijs tijdens nieuwe 'era's' beschikbaar kwamen, hier is de ontwikkeling meer horizontaal. Je kunt dus heel veel tegelijkertijd - afhankelijk van je resources - ontwikkelen. En je kunt daarbij kiezen welke kant(en) je wil opgaan. Dat zorgt voor veel meer variatie dan voorheen.

Bovendien zijn er allerlei verborgen artefacten op de planeet te vinden die je technische mogelijkheden nóg verder uitbreiden. Zo zijn er bijvoorbeeld satellieten die op meerdere manieren kunnen worden ingezet. Ze kunnen boven een tegel zweven en je unit van extra laserkracht voorzien tijdens schermutselingen. Maar je hebt ook onderzoeksatellieten en resource-satellieten die je boven de planeet kunt laten zweven om zo kennis te vergaren en economisch interessante gebieden in kaart te brengen.

Fris

Het sciencefiction thema gecombineerd met de bekende Civ-gameplay, die tegelijkertijd wat minder gebonden is aan historische correctheid en verwachtingspatronen van spelers, lijkt te gaan zorgen voor een frisse, sprankelende en uitdagende game. Daar durf ik wel een doosje stroopwafels om te verwedden!

LORDS OF THE FALLEN

Als Samuel een game van een relatief onbekende Poolse studio al bijna een jaar nauwlettend in de gaten houdt, dan kun je ervan uitgaan dat we met een sleeper hit van jewelste te maken hebben… óf dat Sam zich weer als een hipster aan het gedragen is. Oordeel zelf.





Het is alweer bijna een jaar geleden dat ik kennismaakte met Lords of the Fallen. 'Oh, wauw, wat origineel; nóg een duistere actie-RPG', zei ik aan het begin van de presentatie tegen een journalist naast me, met dusdanig veel sarcasme dat de hele zaal het rook.
Toen er na de presentatie vragen gesteld mochten worden, stak ik meteen m'n hand op en vroeg: "Mooie graphics hoor, maar, eh, het doet mij wel héél erg aan Dark Souls denken allemaal." Meteen voelde ik een dusdanige spanning in de zaal dat het duidelijk was dat letterlijk elke journalist mijn pijnlijke mening deelde. De presentator dacht zichtbaar na en zei uiteindelijk heerlijk eerlijk: "Ja, oké, je hebt gelijk; het lijkt op Dark Souls."

weetje • weetje

De game heeft drie klassen - Warrior, Rogue en Cleric - maar die bepalen alleen met wat voor magie en bepantsering je begint. Uiteindelijk kun je Harkyn alles leren en laten dragen wat je wil.

Ongeloof

De hele zaal leek aangenaam verrast door deze openheid. "Maar Dark Souls is geweldig, dus we hebben niet zo'n probleem met die vergelijking. Geloof me echter als ik zeg dat Lords of the Fallen dusdanig anders is dat je die vergelijking op een gegeven moment zult vergeten. Vooral qua combat. Deze game draait nóg meer om de combat." Einde presentatie.
Ik stond perplex. Welke actie-RPG draait immers meer om de combat dan Dark Souls!? Het was die verwarrende laatste zin waardoor ik deze game ben blijven volgen. Uit ongeloof. Uit nieuwsgierigheid. En omdat ik stiekem hoopte dat die gast gelijk had.
De hele basis van de game is dusdanig identiek aan Dark Souls (vecht tegen zulke sterke vijanden dat je door middel van meervoudig sterven beter wordt) dat ik het stiekem best wel zie gebeuren dat de Polen van City Interactive sommige dingen wellicht beter gaan doen dan de fameuze Souls-serie.


De Polen van City Interactive vonden het iets te makkelijk om hun Dark Souls-kloon Dark Pools te noemen.

Het is in ieder geval bevestigd dat de game enkele bazen gaat bevatten die qua omvang die van Dark Souls zullen doen verbleken en dat veel van hen ook meerdere fases kennen in een gevecht. Sommige hebben een furieuze tweede (en derde!) vorm of vechten compleet anders als je bijvoorbeeld hun bepantsering verwijdert. Altijd leuk.

Overkill

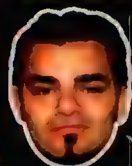
Lords of the Fallen wil ook meer variatie bieden in zowel verhaal als gameplay. Die meerdere vechtfases van een baas? Die kun je omzeilen als je op zeer riskante en lastige wijze de baas sneller weet te killen. Wil je een makkelijkere weg kiezen? Dan kun je een baas bijvoorbeeld in een gat laten donderen door hem te foppen… wat echter wel betekent dat je z'n loot niet krijgt. Keuzes, baby.
Deze keuzes zullen dusdanig diep gaan dat het verhaal zich eraan aanpast en zelfs voor meerdere einden zal zorgen. Ooh.
Dat verhaal vind ik overigens best origineel voor een actiegame die verder dertien in een dozijn oogt: de crimineel Harkyn wordt op het demonische leger van een gevallen god afgestuurd, omdat alleen hij boosaardig genoeg is om het kwaad te begrijpen én te doden. De wereld waarin hij woont is namelijk dusdanig vredig, dat criminelen hun zonden op hun gezicht getatoeëerd krijgen om ze te onderscheiden van de rest, en de harses van Harkyn zit behoorlijk volgeklad. Daarmee laat Lords of the Fallen me in ieder geval nadenken over m'n eigen zonden.

> **"De game zal enkele bazen bevatten die die van Dark Souls zullen doen verbleken."**

Conclusie? Dat ik blij ben dat ik gewoon in deze wereld woon, want anders zou ik dusdanig onder de tattoos zitten dat zelfs Ben Saunders het overkill zou vinden. ★


Toch kwam ook hij ooit als klein jongetje langs de deur om Kinderpostzegels te verkopen…

PREVIEW | XBOX ONE | PS4 | PC



VERWACHTING SAMUEL:
Natuurlijk is dit een Dark Souls-kloon, maar dat lijkt me dankzij de retestrakke gameplay geen probleem te worden. En zo belangrijk is originaliteit nou ook weer niet; sommige van mijn exen leken ook als twee druppels water op elkaar.

+ Intense en diverse gevechten.
+ Prachtige graphics en geweldig gebruik van licht.
- De grafische stijl is standaard 'westerse RPG'.
- De genoemde dertig uur aan gameplay impliceert dat het spel erg lineair zal zijn.

ACTIE-RPG
CITY INTERACTIVE
NAJAAR 2014

DRIVECLUB



PREVIEW

PS4

De laatste keer dat Ed op trip was, ging ie met trekschuit en postkoets, en dat is natuurlijk te lang geleden voor iemand met zoveel kennis en schrijvers skills... vond ie zelf. Met zijn verslag over Driveclub bewijst onze krasse knar dat ie inderdaad nog steeds over een 'vlotte pen' beschikt.



Daar krijg je verbrande lippen van: uitlaatpijpen.

Ik kan me de laatste keer dat ik op perstrip was nauwelijks meer herinneren, maar toen ik voor het pand van Evolution Studios uit de bus stapte, wist ik meteen weer wat ik als raceliefhebber al die jaren gemist heb. Pal voor het pand stonden vier schitterende bolides te blinken in de zon en daaronder twee van mijn favoriete scheurijzers aller tijden: een Ferrari F50 en een Mercedes SLS AMG! (ook wel de SLS OMG genoemd) Het was maar goed dat ik een niet al te strakke broek aan had, want een niet nader te noemen lichaamsdeel had ineens spontaan een stuk meer ruimte nodig. Een beter begin van deze perstrip had ik me niet kunnen wensen.

weetje - weetje

In totaal zul je straks met vijftig auto's over vijfenvijftig tracks kunnen scheuren. De races vinden plaats in India, Chili, Noorwegen, Groot-Brittannië en Canada.

Uitstel

Na enkele minuten werd ik echter met zachte hand naar binnen gedirigeerd, want ik was natuurlijk niet naar Engeland gekomen om op auto's te kwijlen, maar voor een hands-on met Driveclub!
Er is de afgelopen tijd veel rumoer geweest rond deze 'social racegame' waarbij vooral het uitstel van 't spel met bijna een jaar de nodige wenkbrauwen deed fronzen. De belangrijkste reden voor die vertraging is dat men ten tijde van de PS4-launch nog niet tevreden was over het 'dynamic menu', de tool die toegang geeft tot het 'social network' dat Evolution Studios met Driveclub op wil gaan zetten. Het was allemaal nog niet overzichtelijk, intuïtief en snel genoeg, maar hoewel de game pas in oktober verschijnt, is daar nu al niets meer van te merken. Als ik jullie vertel dat zelfs ik na één keer uitleggen begreep hoe het werkte, zegt dat genoeg.

De clubs

Dat sociale aspect van de game is best wel een dingetje (anders stel je daar een game ook geen klein jaar voor uit, natuurlijk).
In het kort komt het erop neer dat je gaat racen in clubs. Zo'n club bestaat uit zes leden en de bedoeling is dat je met elkaar zorgt dat je club in aanzien stijgt. Met snelle races, vette inhaalacties, fraai driftwerk etc. scoor je punten die jouw club 'fame' opleveren. Alleen meedoen aan een race al punten op, dus ook al ben je geen topracer, dan nog kun je een bijdrage leveren aan je club.
Op dit moment wordt er druk gewerkt aan de Driveclub app, zodat je straks ook op je mobieltje en tablet op de hoogte kan blijven van nieuwe races, prestaties van clubleden en uitnodigingen voor events, en op ieder moment van de dag een plekje kan claimen om op een later moment aan een event deel te nemen dat je aanspreekt.
De clubs kun je besloten (private) houden, maar er zullen ongetwijfeld ook open clubs worden gevormd waarbij je je kunt aansluiten als het niveau en de voorkeuren van de leden een beetje bij jou passen (mis-



Er is maar één soort geweld dat je mag verheerlijken: racegeweld.

schien vind je wel een club met mensen die, net als jij, alleen boxers dragen met een knopengulp) want er valt heel wat meer met elkaar te delen dan alleen je gezamenlijke liefde voor racegames.
Hoe dit allemaal in de praktijk gaat uitpakken, weten we pas als er daadwerkelijk clubs gevormd gaan worden, maar duidelijk is nu al dat de techniek erachter geen beletsel zal zijn voor het slagen van Driveclub als social game.


Als je zo tussen twee andere auto's wordt gemangeld, spreek je in deze game over een Driveclubsandwich.

Puntjes op de i

Het uitstellen van Driveclub zal Sony en Evolution Studios ongetwijfeld bakken geld kosten (er werken meer dan honderd man aan de game, dus dat loopt in de miljoenen) maar afgaande op mijn gesprekken met verschillende medewerkers van de Britse studio is iedereen er stiekem ook wel blij mee.
Zo waren de mannen van de audio op zich tevreden met het werk dat ze vorig jaar oktober afleverden, maar de afgelopen maanden hebben ze door het uitstel de motor- en omgevingsgeluiden nog indrukwekkender kunnen maken.
Driveclub is geen sim, zo benadrukte game director Paul Rustchynsky meerdere malen, maar de motoren klinken eng realistisch, kon ik ter plekke ervaren. Eerst stonden we buiten en hoorden we de Ferrari F50 gas geven zoals alleen een Ferrari gas kan geven, en een minuutje later hoorden we datzelfde geluid binnen in de audiostudio. Het was vrijwel niet te onderscheiden (met een setje perfecte boxen, dat wel...).
En hoewel Driveclub dus geen sim is, kloppen de auto's uiterlijk eveneens tot op het ventieldopje. Ook op de graphicsafdeling vertelde men mij dat het uitstel heeft geleid tot nóg meer kwaliteit.


Brrrrr... een beschadigde Pagani, dat is alsof je Doutzen Kroes ziet zonder haar kunstgebit in.

"Een staaltje vakwerk waar de makers nu al trots op mogen zijn."

Te snel voor opa?

Op het moment dat ik zelf de controller ter hand neem, merk ik dat niet alleen de motorgeluiden waanzinnig klinken en de auto's er fantastisch uitzien, maar ook dat de omgevingen de mooiste zijn die ik ooit in een racegame ben tegengekomen.
Het eerste parcours dat ik rijd, leid me door een heuvellandschap dat in alles India uitademt. De grauwbruine, modderige, groezelige vibe is perfect getroffen. Het enige jammere is dat je niet effe uit de auto kunt stappen om van de fenomenale vergezichten te genieten.
Eigenlijk is 't best wel een beetje zielig voor al die gasten die hier jaren aan gewerkt hebben. Je ragt immers met dik tweehonderd km/uur door hun kunstwerkjes, terwijl je alleen maar let op die paar meter weg die voor je ligt. En opletten is een must, want wat gaat het allejezus hard, zeg. Misschien moest ik weer effe wennen, of word ik toch echt een ouwe lul, maar ik betrapte me erop dat ik zelfs een paar keer op een recht stuk weg het gas losliet omdat het me nèt iets te snel ging.
Dat Driveclub geen sim is, merk je al racend meteen. Je knalt je wagen in het begin van de race brutaal tussen en tegen die van je concurrenten (opzoutuuuh!) en áls dat al tot schade aan je auto leidt, is die alleen maar zichtbaar. Ook het driften in de bochten heeft weinig met realistisch racen te maken, maar het is een bewuste keuze van de ontwikkelaar geweest om de game zo toegankelijk mogelijk te houden. Men mikt immers op miljoenen spelers en honderdduizenden clubs, dus al te hardcore kan het dan niet worden.
Wees echter niet bang dat je als rijder met skills niet uitgedaagd wordt, want dat gaat zeker weten gebeuren. Als 'petrol head' is het natuurlijk sowieso genieten van alle vijftig perfect nagebouwde auto's met een geluid dat zelden of nooit zo goed is geïmiteerd, maar de A.I. van de tegenstanders, de lange tracks en de handling van de auto's bieden alles wat de raceliefhebber zich maar kan wensen.

Spannend

Het is eigenlijk niet te geloven dat deze game pas in oktober uitkomt, gezien de bijna perfecte staat waarin alles nu al verkeert. Dat de singleplayer ervaring genieten wordt, leidt bij mij geen twijfel. Op alle fronten hebben ze bij Evolution Studios voordeel gehaald uit het uitstel. Een vertraging die dus vooral werd veroorzaakt door zaken die te maken hadden met het sociale aspect van de game. Hoe dat laatste straks in de praktijk uit gaat pakken, is voor iedereen bij Evolution Studios en Sony enorm spannend, maar één ding is mij duidelijk geworden: aan de game zelf zal het niet liggen! ★



VERWACHTING *ED:*
Of het sociale aspect en het 'club gebeuren' zo groot gaat worden als iedereen bij Evolution Studios hoopt, is nog effe afwachten, maar puur qua racegame wordt er een staaltje vakwerk afgeleverd waar de makers nu al trots op mogen zijn.

- + Auto's om te kwijlen.
- + Omgevingen om kippenvel van te krijgen.
- + Toegankelijk én uitdagend.
- − Gaat dat racen in clubs echt een succes worden?

RACEGAME
EVOLUTION STUDIOS / SONY
8 OKTOBER 2014

ALIEN ISOLATION

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360 | XBOX ONE

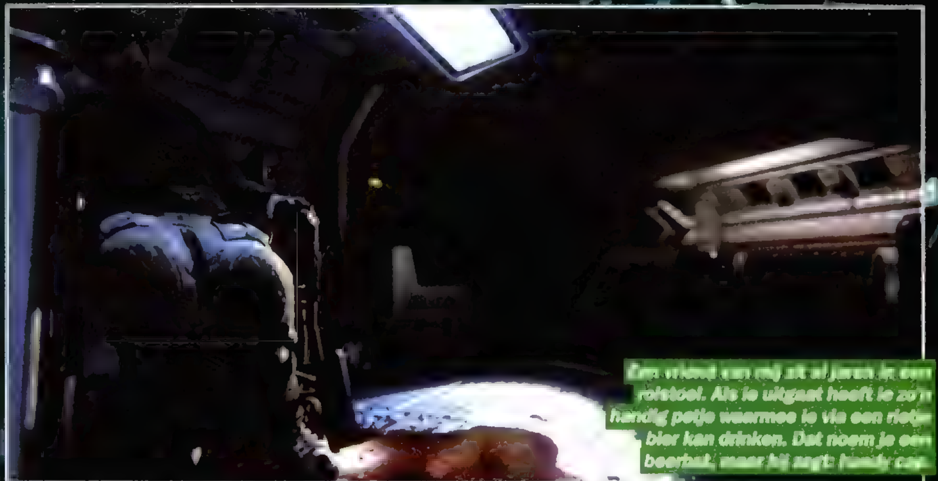
***In space no one can hear you scream*, maar de mensen van Creative Assembly hebben onze Jan toch echt luidkeels horen gillen. Zijn tweede hands-on met Alien: Isolation is 'm namelijk niet in de koude kleren gaan zitten...**

Na mijn eerste kennismaking met Alien: Isolation, eind 2013, sliep ik wekenlang met m'n bedlampje aan. De tweede ontmoeting in Londen bezorgde me opnieuw kippenvel, zweethanden en hartkloppingen.
Intens. Fucking intens. Een andere manier is er niet om Alien: Isolation te omschrijven. Dat was vorig jaar al zo, en dat was tijdens deze speelsessie opnieuw het geval. Het was weer zo ontzettend spannend, dat ik me afvraag of deze game straks nog wel 'leuk' is, om te spelen.

> "Ik heb minutenlang in een hoekje gezeten, hopend, trillend en biddend dat de Alien me niet zou opmerken."

Kruipend

Ik overdrijf niet. Ik heb minutenlang in een hoekje gezeten, hopend, trillend en biddend dat de Alien me niet zou opmerken. Na iedere tien meter - meestal kruipend afgelegd terwijl ik angstig om alle hoekjes gluurde - dook ik een kast in om me te verstoppen. Gewoon voor de zekerheid. Pas als ik zeker wist dat de kust veilig was, kwam ik weer tevoorschijn.
Maar echt veilig ben je nooit. Het enorme ruimtestation waarin je je bevindt, kenmerkt zich door slecht verlichte gangen met opengereten lichamen, onheilspellend gebonk, schuddende plafondroosters, geblokkeerde deuren en terminals die gehackt moeten worden. En maak je ook maar iets te veel lawaai, dan weet ze je te vinden. Dat reusachtige buitenaardse monster. Niet zomaar een alien, nee... Dé Alien.



Een vriend van mij zit al jaren in een rolstoel. Als ie uitgaat heeft ie zo'n handig petje waarmee ie via een rietje bier kan drinken. Dat noem je een beerhat, maar hij zegt: handy cap.

Duizend doden

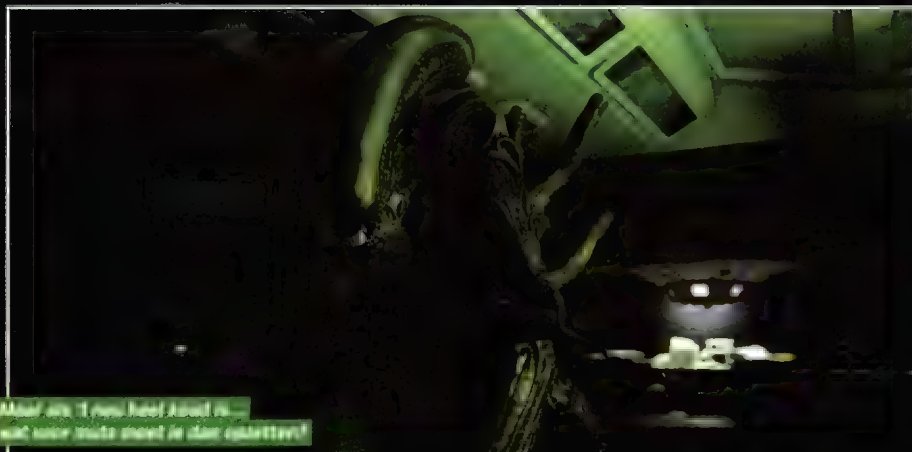
De film Alien uit 1979 stond model voor Alien: Isolation. Jij speelt Amanda Ripley, de dochter van Sigourney Weaver en je gaat op een missie die je hopelijk leidt naar meer informatie over het hoe en waarom rond de verdwijning van je moeder.
Al snel word je één met de jonge vrouw die sterft van angst aan boord van het enorme ruimtestation.
De makers beloven een mix van exploratie, dialogen, puzzelen en stealth, waarbij de Alien zeker niet de hele tijd in beeld is. Toch was tijdens de delen die ik speelde de dreiging van de Alien voortdurend aanwezig. Gestommel boven me, gekraak en gepiep in ventilatieschachten. En alsof dat nog niet genoeg is om je hartverzakkingen te bezorgen, lopen er 'looters' rond die aan het muiten en roven zijn geslagen. Looters zijn andere overlevenden die alleen maar aan zichzelf denken, en regelmatig met hun guns schieten... niet beseffend dat ze daarmee de Alien juist naar zich toe lokken.

Gemeen

Geluid speelt sowieso een belangrijke rol in Alien: Isolation. Ik speelde de game met een koptelefoon op en dan zijn de muziek en de geluidseffecten enorm sfeerverhogend. Omdat de actie van de Alien niet scripted is (dynamisch dus), kan de muziek in een split second omslaan waardoor je niet, zoals standaard in horrorfilms in de bioscoop, al ruim van tevoren weet wanneer er iets te gebeuren staat.
De muitende mensen aan boord zijn overigens niet altijd vijandig maar ze willen gewoon met rust gelaten worden. Doe je dat niet, dan geven sommigen je eerst nog een waarschuwing maar anderen beginnen meteen op je te schieten.

weetje weetje
In Alien: Isolation vind je de originele art van de film Alien terug, en er is voor het ontwerpen van levels/vertrekken zelfs artwork gebruikt dat de film nooit gehaald heeft.

Een even gemene als doeltreffende manier om met deze looters af te rekenen, is ze te gebruiken om de Alien te lok-



Maar als 't nou heel koud is... wat voor muts moet ie dan opzetten!

ken/van jou af te leiden. Ik heb heel wat van die schreeuwende en paniekerig schietende dwazen doormidden gehapt zien worden door het buitenaardse monster. Lekker dan.

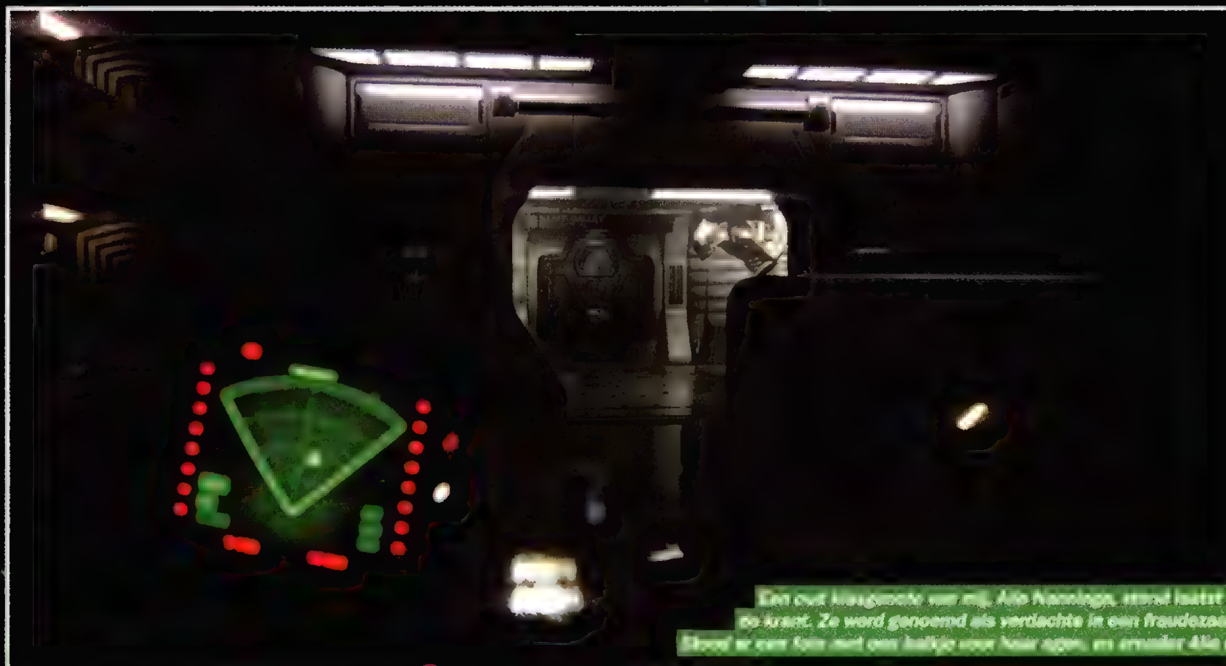
Friese doorlopers

Ik kan me niet herinneren in welke game iedere meter progressie voelde als een Elfstedentocht op botte schaatsen met ijzige tegenwind (aldus Jan, die al jankt van de kou als ie thuis iets uit de diepvries moet pakken - Ed).
Het spelen van Alien: Isolation voelde zelfs bij vlagen zeer onaangenaam en dat is precies het gevoel dat Amanda heeft tijdens haar zoektocht naar haar moeder.



weetje · weetje

Alien: Isolation kent geen multiplayer, co-op of andere zaken die je met een levend wezen van vlees en bloed kunt doen.



Een oud klasgenote van mij, Alie Nannings, stond laatst in de krant. Ze werd genoemd als verdachte in een fraudezaak. Stond er een foto met een balkje voor haar ogen, en ernaast Alie N!

Gelukkig gloort er nog een beetje hoop in de vorm van het crafting systeem dat verdacht veel op dat uit The Last of Us lijkt. Je kunt onderdelen verzamelen door alle vertrekken goed uit te kammen (nog steeds kruipend, en stil als een muis in een kattenasiel) en met het gevonden materiaal kun je molotovcocktails, geluidmakende apparaatjes en bommen fabriceren. Ook vind je heel af en toe wat munitie. Nooit om de Alien te doden, maar meer als afleiding of om te dealen met eerdergenoemde looters en de synthetics (simpele androïden, die jou in specifieke gevallen als indringer zien).
Het verzamelen van brandstof voor vlammenwerpers verwijst naar fraaie dingen die pas later in de game een rol gaan spelen, maar je dient wel te beseffen dat combat nooit het doel is van deze game; het vermijden van combat des te meer.

IJzingwekkend

Alien: Isolation is een crossgen game en verschijnt zowel voor de old-gens als de huidige generatie. En dat zie je terug. De game oogt prima maar grafisch werd ik niet weggeblazen. Het decor is fraai maar redelijk statisch. Dat interesseert me overigens geen drol, want de lo-fi sciencefiction aanpak (blikken computers met grote draaiknoppen, simpele tools, eenvoudige wapens) is goed gedaan en helemaal in lijn met het bronmateriaal. Bovendien heb je geen 4K texturen nodig om een ijzingwekkende sfeer te creëren en dát doet Alien: Isolation als de beste.
De vraag is alleen: hoe lang kan Alien: Isolation blijven boeien, want vijftien uur alleen maar door gangen kruipen met een volgepiste broek lijkt me wat veel van het goede. Aan de andere kant; tijdens de speelsessies die ik heb meegemaakt, werd ik in ieder geval al twee keer compleet verrast.
De Alien-franchise heeft zowel op film- als op gamegebied heel wat kritiek gekregen, en dat juist het Engelse Creative Assembly - een RTS ontwikkelaar in hart en nieren - voor eerherstel lijkt te gaan zorgen, blijft even bijzonder als aangenaam. ★



weetje · weetje

PAS OP!! ACHTER JE!!!



Een domme xenomorph herken je aan het feit dat ie zich constant verbaast over de aanwezigheid van z'n staart.

VERWACHTING *JAN:*

Alien: Isolation heeft mij voor de tweede keer laten zien dat het een waardige ode wordt aan de eerste twee Alien films en een must-have voor liefhebbers van pure survival horror.

- \+ Sfeer.
- \+ Lo-fi sciencefiction.
- \+ Geen scripted scènes.
- \- Hoe lang blijft dit leuk óf te doen voor mensen met een zwak hart?

SURVIVAL-HORROR / ACTION-ADVENTURE
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
7 OKTOBER 2014



FIFA 15

De FIFA-serie blinkt niet bepaald uit op het gebied van verandering, maar sinds de nieuwe generatie consoles is het grapje van Wouter 'of er eindelijk eens 3D publiek is', eindelijk achterhaald en kunnen we weer vooruitgang verwelkomen. Tjeerd keek in Parijs of FIFA 15 die vooruitgang biedt.

EA zet dit jaar volledig in op de nieuwe generatie consoles en legt met de komende FIFA de focus dan ook op de PS4 en de One, en dit jaar komt daar eindelijk eens een PC-versie bij die gelijk op moet gaan met de consoles. De PC-versie ziet er waarschijnlijk nóg beter uit, dankzij de kracht van het meester-ras.

Knieën van God

Grafisch gaat FIFA 15 er dus absoluut op vooruit. EA kan zich na jaren stilstand eindelijk uitleven op het gebied van de presentatie en ik kon merken dat ze daar wel eens aan toe waren.

"In de vorige generatie moesten we harde keuzes maken, en de gameplay had daarbij nu eenmaal altijd prioriteit", aldus Sebastian Enrique, producer van FIFA 15, die ontzettend blij is met de nieuwste generatie. "Ik dank God op m'n blote knieën voor die ongelofelijke consoles met zo ontzettend veel geheugen, waarmee we eindelijk al die dingen kunnen doen waar we al tijden van dromen."

En dat is te zien, de spelers hebben een flinke metamorfose gekregen, waardoor de lichamen er stukken realistischer uitzien en het bovendien anatomisch beter klopt: je zult geen Casillas meer tegenkomen die eruitziet alsof hij een schoudervullingenfabriek heeft beroofd.

Daarnaast heeft het team gewerkt aan het veld; waar de FIFA grasmat er vergeleken met een echt wedstrijdveld altijd wat clean uitzag, zie je nu daadwerkelijk de impact van een stevige pot voetbal. Voetstappen of pollen die worden weggegleden met een sliding blijven nu zichtbaar op het veld liggen. En ook op het tenue van de spelers zijn de sporen van de wedstrijd zichtbaar.

En zo zijn er meer dingetjes toegevoegd die net effe dat stukje extra beleving meegeven, zoals haarlokken die woest op en neer gaan, veranderende reclameborden, een bewegende cornervlag, een goal die natrilt na een poeier op de lat, verbeterde gezichtsexpressies, enzovoorts.



weetje • weetje

Messi is dit jaar weer de mascotte van FIFA. Je zou zeggen dat ie niet echt hoeft bij te beunen, maar eind vorig jaar moest hij vijf miljoen boete aan de Spaanse belastingdienst betalen vanwege ontduiking. Kun je beter aan fopduiking doen.



Deze voetballer ontwikkelt spelletjes in eigen beheer.

Bruno Martins Indiegame

Gat wordt groter

Een groot deel van de uiterlijke veranderingen heeft te maken met de A.I. Waar je vorig jaar al een behoorlijk verschil kon merken tussen de versies van de beide consolegeneraties, zal dat gat dit jaar nog veel groter worden.

Zo leven de spelers meer mee met de wedstrijd; ze zullen bijvoorbeeld boos worden als ze een grote kans missen, of reageren juist laconiek als het toch al 5-0 staat. Ze balen van medespelers die kansen verprutsen of worden kwaad op een tegenstander die al voor de derde keer een harde overtreding maakt.



weetje • weetje

Hoe sneller je FIFA 15 preordered, hoe meer profijt je ervan zult hebben, want vanaf je preorder tot de launch krijg je elke week een gouden Ultimate Team pakket! Tel uit je winst!



Deze assistent bondscoach eet zijn kippenpootjes het liefst uit de hand.

Patrick Kluivert

Er gebeurt dus meer op en om het veld dan je gewend bent, zeker omdat het publiek er nu écht beter uitziet, verschillende manieren heeft om aan te moedigen en adequaat reageert op de gebeurtenissen op het veld. Een wave bij een 2-0 achterstand zal niet gebeuren; wel zie je die Gelbe Wand bij Dortmund bijvoorbeeld terug en zal een derby veel meer rumoer en herrie geven dan bijvoorbeeld een competitiewedstrijd waar niets meer op het spel staat.



Deze kleine middenvelder zit aardig onder de plak bij z'n vrouw.
Wesley Cabau van Kasbergen

Heerlijk tempo

Ach, al dat gelul over wedstrijdgevoel, levende werelden en een invoelende A.I. snap je inmiddels wel natuurlijk... en die zogenaamde beleving zal het merendeel van de spelers totaal aan de zak roesten als de gameplay ruk is.

weetje • weetje

Bij FIFA zijn de laatste jaren twee producers die de boel presenteren. Een toffe, maar schier onmogelijk verstaanbare Argentijn (Enrique) en een lul van een Engelsman die er nooit zin in schijnt te hebben (Channon). Mocht je ze tegenkomen, raad ik je aan om met de Argentijn te lullen.

Gelukkig zag het daar absoluut niet naar uit. Ik speelde een versie die vijftig tot zestig procent af was, dus ik hou nog een flinke slag om de arm, maar mijn eerste kennismaking met de game was meer dan aangenaam.

Producer Nick Channon erkent (achteraf natuurlijk) dat FIFA 14 op bepaalde punten wat irritant was: "De game voelde op momenten een beetje log aan, maar dat is nu al aanzienlijk verbeterd."

Het tempo is inderdaad heerlijk, passes zijn snel, aannames zijn beter, de spelers draaien soepeler en sneller en gebruiken nu bijvoorbeeld ook eens dat buitenkantje van hun goede been in plaats van hun chocoladebeen. Al die veranderingen maken het spel stukken dynamischer, maar ook nogal hectisch.

De bal is rond

Een feature waar ik ook erg blij van werd, is hoe de bal reageert op balcontacten. Die worden namelijk allemaal apart berekend. Geen dribbel meer waar de bal altijd rechtuit gaat en bij elke aanraking op dezelfde manier reageert, nee, elke aanraking geeft de bal net een eigen draai.

"Het tempo is heerlijk, passes zijn snel, aannames zijn beter, de spelers draaien soepeler."

Waar het in FIFA 14 wel eens voor kon komen dat je op goal schoot, maar de bal de knie van een verdediger schampte en onrealistisch terugkaatste, krijgt de bal in FIFA 15 nu precies dat effect mee wat hij hoort te krijgen en kan de keeper voor nare verrassingen komen te staan.

Ook in FIFA 14 probeerde men al wat meer 'leven' in de bal te pompen, maar dat was toch net niet genoeg in mijn optiek.

Je kunt zeggen dat met deze verandering de bal weer ronder dan rond is.

Stront op je knikker

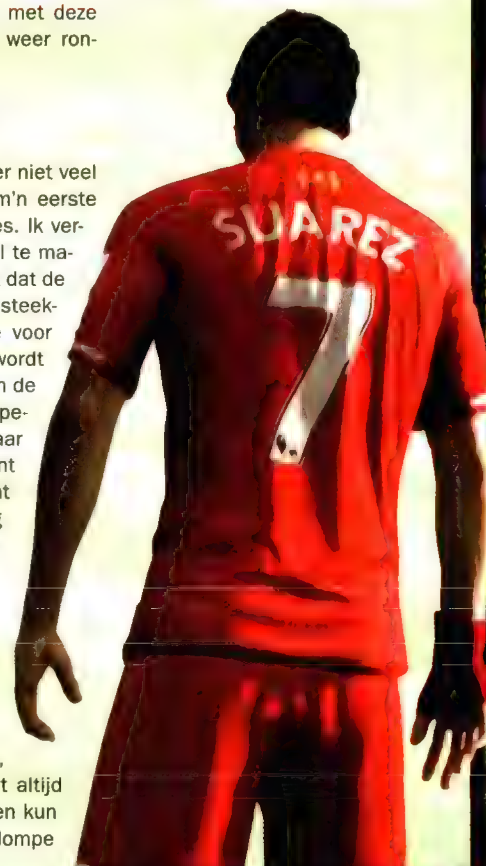
Het viel me op dat er niet veel werd gescoord bij m'n eerste FIFA 15 speelsessies. Ik vermoed dat dat vooral te maken had met het feit dat de 'makkelijke' hoge steekpass geen garantie voor succes meer is. Je wordt meer gedwongen om de bal via de grond te spelen en dat is iets waar ik blij mee ben, want zo worden in het echt toch ook verreweg de meeste goals gemaakt.

Qua duelkracht krijg je in FIFA 15 wat extra wapens tot je beschikking. Als verdediger kun je bijvoorbeeld shirtjes vasthouden, schiet je de bal niet altijd weg bij een tackle en kun je de bal als een lompe Engelsman wegroeien als er stront op je knikker zit.

Ook aanvallend zijn er meer opties, onder andere nieuwe skillmoves en andere soorten passes, maar het belangrijkste is dat je teamgenoten meer ondersteunende loopacties ondernemen. Dat geeft je net iets meer mogelijkheden in je aanval. En dat is fijn. ★



Van deze veel scorende spits zijn er zelfs twee.
Klaas Jan Huntelaar





VERWACHTING *TJEERD:*

FIFA 15 zet weer een klein stapje in de richting van de ultieme voetbalsimulator. Ik ben enthousiast over het tempo, de presentatie en de bal, maar er moet nog wel wat uit de hoge hoed komen om dit écht fantastisch te maken.

- + Het tempo is hoog.
- + Ziet er weer een stuk beter uit.
- + Gameplay voelt heerlijk.
- − Het is maar een klein stapje vooruit.

FOOTIE
EA SPORTS / EA
SEPTEMBER 2014

COMPANY OF H
THE WESTERN FRO

Het strategie-genre, Jan zal er altijd van blijven houden én ervoor blijven knokken. Neem nu The Western Front Armies; de stand-alone add-on voor Company of Heroes 2. Daar druipt de passie volgens Jan vanaf.


De mannetjes links vooraan proberen die kleine boompjes te stelen; het zijn namelijk struikrovers.

PREVIEW

PC

De Tweede Wereldoorlog blijft generatie na generatie bezighouden (mensen die 4 en 5 mei willen afschaffen vanwege het achterhaalde karakter mogen zichzelf nú gaan doortrekken in het toilet). Filmmakers, schrijvers, kunstenaars en spellenmakers... WOII blijft inspireren.
Toch voel 't en een beetje ongemakkelijk dat je als gamer kunt genieten van 'een product' dat gebaseerd is op zo'n gruwelijke gebeurtenis, maar genieten deed ik met volle teugen op het SEGA pers-event in Londen.
Company of Heroes is en was een all-time favorite van mij. Opvolger Company of Heroes 2 deed niet zo heel veel anders maar speel ik nog steeds met grote regelmaat. En inmiddels heeft ook de stand-alone uitbreiding Company of Heroes 2: The Western Front Armies een plekje in mijn strategisch hart veroverd.

Kwetsbaar

De grootste catch van The Western Front Armies is dat je twee nieuwe facties krijgt om mee te knokken aan een nieuw front. Dat resulteert in twee totaal verschillende legers die mogen vechten in andere maps en omgevingen. Enerzijds heb je de Amerikaanse strijdkrachten die zeer wendbaar en snel zijn. Ontwikkelaar Relic noemt ze een *Jack of all Trades*. Denk aan paratroopers die je op speciale punten in de map kunt laten landen waarna ze direct posities innemen, wapens die je vanuit de lucht kunt laten droppen, soldaten die al rennend met zware wapens kunnen schieten, maar tegelijkertijd

TOTAL WAR - ROME II: PIRATES AND RAIDERS

In Londen kon ik ook effe kort spelen met Pirates & Raiders, de nieuwe DLC van Total War: Rome II die je nu voor € 7,50 kan binnen hengelen.
De DLC voegt de speelbare Thracian en Dacian facties toe aan de game: de Tylis, Adriaei en het Odrysische koninkrijk.
De nadruk bij de Adriaei ligt op de sea-units, de Tylis verkiest de infanterie en het Odrysische koninkrijk houdt van plunderen. Hoe meer oorlog je voert, hoe gelukkiger deze volkeren worden.
Daarnaast is Creative Assembly bezig met de implementatie van touch controls voor Windows 8 enabled devices. Ik heb het in actie gezien, en het speelt en oogt fantastisch. Als je een combi laptop/tablet hebt die krachtig genoeg is om Rome II te draaien, word je getrakteerd op misschien wel de meest intuïtieve, snelle en soepele manier om je duizenden joelende Romeintjes aan te sturen. Ik kom hier binnenkort uitgebreid op terug.







weetje • weetje
Als je deze preview leest, zal de game nét uit zijn. Toen ik de tekst schreef, zou de game namelijk op 24 juni moeten verschijnen, de dag dat deze PU op je deurmat ligt dus!

EROES 2
IT ARMIES



hun hand niet omdraaien om gepantserde voertuigjes te repareren. De US Forces zijn talrijk, divers, snel maar een tikkie kwetsbaar.
De andere partij is de Oberkommando, Duitsers dus, bij wie het draait om tanks, tanks en nog eens tanks.

Duizend maps

Tijdens mijn eerste speelsessie als Amerikanen rukte ik te snel op om brandstofpunten op de map te willen innemen en kreeg ik verschillende tankgranaten om mijn oren, waarna ik met de staart tussen de benen naar mijn basis vluchtte. Een tweede spelronde ging me beter af omdat ik toen bedachtzamer en op meerdere fronten tegelijkertijd oprukte.
De Duitse tanks zijn sterk maar ook minder wendbaar in de dicht beboste gebieden van de map. Jammer vind ik dat er minder nadruk ligt op de invloed van het weer (wat in CoH 2 een van de USP's was), maar de bebossing en de heuvels zorgen wel voor nieuwe tactieken.
Tanks schieten paniekerig complete bomenrijen weg om een doorgang te kunnen creëren terwijl kleine bataljons zich via paadjes heel snel door de vegetatie kunnen verplaatsen.
In totaal zijn er acht nieuwe maps in deze stand-alone uitbreiding die het totaal van de maps op 31 brengt als je CoH 2 al bezit. Echter, de trouwe community achter CoH heeft al meer dan duizend maps zelf gemaakt die je allemaal kunt spelen in de auto-match multiplayer.
Het enige waar ik mijn twijfels over heb, is de prijs. Dertien dollar om een factie te kopen en twintig dollar voor de twee nieuwe facties is niet misselijk. Anderzijds, als ik zie hoeveel uur ik al in CoH en CoH 2 heb gestopt, heb ik dat er in ieder geval graag voor over... ★

"Verplichte kost voor iedere CoH-fan."



ZIT ER QUA RTS NOG WAT IN HET VAT?

- Blizzard houdt met StarCraft de strategische fakkel nog altijd fier in de lucht al laat de tweede stand-alone uitbreiding **StarCraft II: Legacy of the Void** nog wel even op zich wachten. Op z'n vroegst verwacht ik die game halverwege 2015.
- **Command & Conquer** zou een free-to-play titel worden maar werd gekilled, mede onder druk van de fans. Op dit moment is EA zich aan het beramen op de toekomst van de franchise.
- Creative Assembly is de meest constante voorvechter van het genre. Met de Medieval, Rome, Shogun en Empire series in de Total War franchise hebben ze ons al vele jaren vermaakt en dat zal voorlopig niet veranderen.
- **Tropico 5** kent zowaar wat RTS-knok-elementjes maar het blijft natuurlijk meer een city/empire builder. Check Nick's review op **pu.nl**.
- Begin september mogen we kastelen bestormen want **Stronghold: Crusader 2** (zie screen) komt eraan!
- **Blitzkrieg 3** zit ook nog in het vat, maar een harde releasedatum ontbreekt. De game bestaat uit een singleplayer campaign én een free-to-play online multiplayer component.
- In de vorige PU besprak ik het über-ambitieuze **Planetary Annihilation**. Of ie dit jaar nog redt, is de vraag.
- Gearbox is bezig met de **Homeworld Remastered Collection**; HD remakes van Homeworld 1 en 2. **Homeworld: Shipbreakers** is op dit moment in ontwikkeling bij Blackbird Interactive.





VERWACHTING *JAN:*
Verplichte kost voor iedere CoH-fan. Steun Relic, waarde RTS-vrienden en -vriendinnen, opdat wij nog lang van dergelijke games mogen genieten.

+ Twee totaal verschillende nieuwe facties.
+ Slagveld verandert gaandeweg.
- Geen story/campaign-missies.
- Tikkie prijzig.

FACTS
REAL-TIME STRATEGY
RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
1 SPELER
OUT NOW

TREND Watcher

Hallooooo, fabuleuze gamertjes! Alejandro del Joto is terug, PU's enige echte TrendWatcher! Naast fashion trends weet ik ook alles van de nuevo ontwikkelingen op het gebied van video juegos! Hadden jullie de volgende ontwikkelingetjes al gespot? Kusssss!

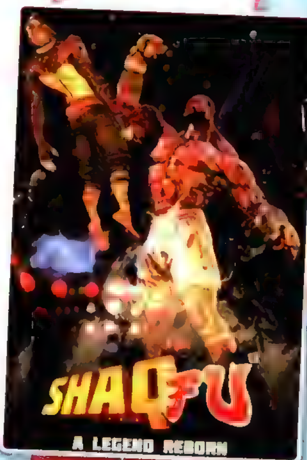
De voelbare vuist van Hollywood

Wie is jullie favoriete *actor*? De mijne Antonio Banderas, want niemand speelt met zoveel *fuego* als hij, hihi! Zoals je in PUretro kunt lezen, wordt de rol van Hollywood-acteurs in games steeds groter. Ik verheug me nu al op de grote, gespierde, halfnaakte *hombre* Shaquille O'Neal (oef, hihi) als echte *luchador* in Shaq-Fu: A Legend Reborn.

Geloof mij: *pronto* zien wij in elke grote game een bekende acteur of actrice. Waarom? Omdat in Call of Duty: Advanced Warfare een *leyenda* als Kevin Spacey een erg *grande* rol speelt. En die game gaat *mucho* geld verdienen, *hermanos*.

Of we hier *feliz* van moeten worden? Hmmm, *no lo se*. De *ilusión* van de gamewereld kán verbroken worden als je een bekende kop ziet van de échte wereld. In tegenstelling tot Wouter zie ik liever een goed ontworpen *personaje* de hoofdrol spelen dan iemand die ik al in *bastante* films heb gezien.

Trend rating: Que si, que no... ik weet het nog niet.



Lekker raar is niet naar!

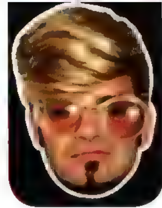
I love you!

I love you more!

Blijkbaar zit er LSD in het *agua* van game-developers de laatste tijd, want steeds meer studio's (voornamelijk indies) lijken hun nieuwe games te maken door continu op de Random-knop te drukken! *El poder del internet!* Het is overduidelijk dat het flauwe, ADHD-erige gevoel voor humor van het internet begint uit te zaaien naar ontwikkelaars. Het *raro* Octodad: Dadliest Catch is bij mij thuis in ieder geval een groot succes (en niet alleen omdat ik het niet erg zou vinden om een man met *ocho* armen te hebben hoor, hihi!) en begin me niet over Goat Simulator. Zelfs mijn uitgaans-*amigos* hadden het laatst in Club de Koude Cockring over die gestooooorde game, en nou, dan weet je dat iets écht hip begint te worden, hoor!

Zelfs het *normalmente* zo beheerste Nintendo is niet bestand tegen deze trend, want hun 3DS-game Tomodachi Life is het meest *loco* wat ik de afgelopen maanden in m'n handen heb gehad. Op gebied van videogames tenminste, hihi!

Trend rating: Muy caliente





Schieten in het heden is iets van het verleden

Ik ben zelf geen *aficionado* van militaire shooters, want, tja, die kleding met *camuflaje* is ronduit lelijk en zo'n kogelvrij vest is niet eens getailleerd, asqueroso!

Maar goed, dat even terzijde. Alle grote militaire shooters van de afgelopen jaren speelden zich af in het heden (of de zeer nabije *futuro*) maar niet voor lang meer, hoor! De komende *generación* militaire schietspelletjes spelen in de toekomst, zoals je kunt zien aan bijvoorbeeld Titanfall en Call of Duty: Advanced Warfare (allebei geïnspireerd door de *película* Elysium, waarin Matt Damon hele sexy tatoeages over zijn hele lichaam h... Oh, sorry, ik dwaal af, hihi!).

Maar niet *solamente* de toekomst is weer helemaal hip, ook het verleden mag er weer helemaal zijn dit najaar! Zo bewijst de game Enemy Front (zie screen) dat de Tweede Wereldoorlog z'n aantrekkingskracht nog lang niet heeft verloren. (Wat ook niet zo raar is, want wisten jullie dat de *uniformes* van de nazi's ontworpen waren door Hugo Boss? Halloooo, tijdloos!) En wisten jullie dat vlak voordat Advanced Warfare werd aangekondigd, velen dachten dat de nieuwe Call of Duty een Eérste Wereldoorlog-shooter zou zijn? Dit bewijst allemaal *uno* ding, mooie jongens: schieten is nog steeds hip... mits het niet meer in onze tijd gebeurt!

Trend rating: Muy caliente

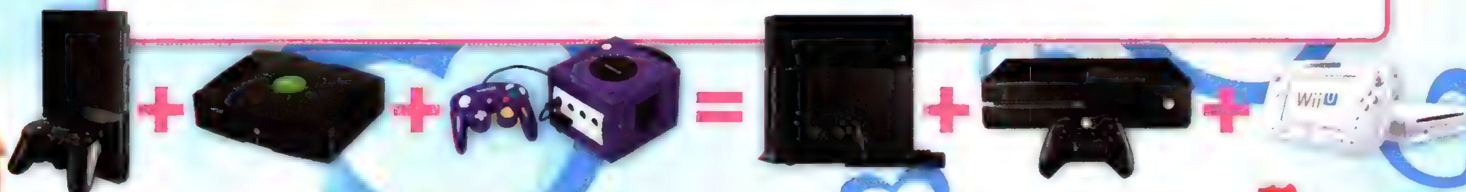
De geschiedenis herhaalt zichzelf... altijd!

Een van mijn favorito tijdperken qua consolas was twee generaties terug. Je weet wel, dat was de tijd dat de PS2 de best verkopende console was (dankzij een muy diverso software-aanbod), de allereerste Xbox op de tweede plaats stond (want mensen wilden wel Halo kunnen spelen) en Nintendo's GameCube contento moest zijn met de derde plaats (omdat hun ijzersterke first-party titels het enige was wat ze te bieden hadden).

Zeeeeeeeg... klinkt dat verhaaltje je niet un poco bekend in de oren? Ik hoop van si, want precisamente hetzelfde is nu aan de gang! De PlayStation Cuatro leidt de verkoopcijfers met hun stijlvolle machine en het diverse PlayStation Plus. De Xbox Uno hobbelt er een beetje achteraan, wel op de segundo plek, aangezien toch genoeg mensen Titanfall willen spelen. En de Wii U? Die, eh, wordt een beetje genegeerd, ondanks dat Nintendo's eigen games voor dat ding van extreem hoge kwaliteit zijn. (Mario Kart 8 is magnífico, hermanos!)

Het is een waarheid universal dat als het gaat om oorlog, mode én gaming de geschiedenis zichzelf herhaalt. Siempre. En wat ik daarvan vind? Ja, ik vind dat natuurlijk helemaal mierda! Als de historia zich blijft herhalen dan heeft de wereld straks geen trendwatchers meer nodig! Que puta leche!!

Trend rating: Behoorlijk coño!



Helemaal klaar... met Graddus z'n haar

Graddus, cariño, je bent een mooie jongen. Je hebt een fuerte, mannelijke kaaklijn, een glimlach die erg lindo en aanstekelijk is, en je bent lang! Oh zo lang! Zoals ze op Facebook zeggen: vind ik leuk, hihi!

Maar precies daarom vind ik dat je nu eens iets anders moet doen met je haar, poepie. Je hebt een cabeza als dat van Sonic the Hedgehog! Het is niet lelijk, maar... je kunt zoveel mejor! Tip: ga voor iets radicalmente anders; bespaart je ook meteen dinero op potten gel!

Laat je haar wat langer groeien tot je een goede mat hebt, voor dat extra beetje nonchalance, een beetje zoals Snake in Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. Of... scheer je kop kaal en laat een goede barba groeien; daar heb jij de kin voor! Of zet een beanie op je hoofd, net als Delsin Rowe van InFamous: Second Son. Dat zie ik jou echt wel rocken; oogt erg 'straat' en stoer!

Maar als je de chicas écht gek wil maken, raad ik je aan om af te kijken bij Gabriel 'Dracula' Belmont uit Castlevania: Lords of Shadow 2. Grote jas, ontblote borst, stoppelbaardje en... lang, golvend haar! Delicioso! En als je información wil over hoe je je haar het beste kunt verzorgen, dan moet je mij maar bellen. Op m'n privénummer, hihi!

Trend rating: Que si, que no...





ER BROEIT IETS IN HET NOORDEN



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR INDIETOPIA

Voor zijn serie bezoeken aan Nederlandse game-ontwikkelaars, moet Jurjen vanuit zijn woonplaats Assen meestal naar Utrecht of Amsterdam reizen. Dus is hij maar wat blij dat de game-industrie in de stad Groningen (25 km boven Assen) eindelijk ook een beetje van de grond begint te komen.

Toen freelance game-developer Mendel Bouman (35) in 2010 van Utrecht naar Groningen verhuisde (zijn liefje Roos werkt en woont daar), miste hij iets. "Ik had het gevoel in het luchtledige van de game-industrie beland te zijn. Terwijl ik in Utrecht om de hoek van de Dutch Game Garden woonde. Daar kon ik wanneer ik maar wilde naar binnen lopen om ideeën en ervaringen met andere developers uit te wisselen. Maar dat ontbrak hier gewoon. Sterker nog: het leek wel of hier in Groningen helemaal geen game-industrie bestond."

Inmiddels heeft Mendel het voor elkaar gekregen om in Groningen net zoiets als de Dutch Game Garden op te zetten. Op de tweede verdieping van een enorm pand aan de Grote Markt, toch wel het kloppende hart van de stad, heeft Mendel zijn Indietopia opgericht, met onder andere tien indie-studio's en twee stage-leerbedrijven.

En dat is nog niet alles: afgelopen april vond de tweede editie plaats van Mendels gamefestival Indiegameleon, terwijl midden juni Pulstar, de eerste game van het Indietopia-label, op Steam is verschenen.

Ik vraag Mendel hoe hij dit in een paar jaar tijd allemaal voor elkaar heeft gekregen. "Eh... vooral heel veel met mensen praten. En heel veel kopjes koffie drinken."

Echt boos

Mendel noemt Groningen een bruisende en creatieve stad. "Toen ik daar eind 2010 arriveerde, dacht ik, hier moeten toch ook game-ontwikkelaars zitten? Nou ja, die zaten er dus ook. Tijdens mijn zoektocht ontdekte ik bijvoorbeeld een heel grote studio, Mad Multimedia, daar werken ruim twintig man. En er waren nog een stel kleinere jongens, zoals Paradoxys, en nog wat volslagen anoniem werkende eenmansstudio's.

Bij iedereen stelde ik dezelfde vragen. Waarom werken jullie niet samen? Waarom is er hier niet een soort Dutch Game Garden of gamefestival? En iedereen antwoordde eigenlijk hetzelfde: We willen het wel, maar niemand wil het doen."



OOSOOM

Oosoom staat voor 'out of sight, out of mind'. In deze artistiekerige 2D-platformer gaat een kind in droomlandschappen op zoek naar zijn knuffelbeest. Natuurlijk is er een typische indie-twist: zolang je de ogen en/of oren van het kind gesloten houdt, verdwijnen de objecten die hij op dat moment niet meer ziet, hoort en/of voelt.

De drie studenten die onder hun studionamen BlauwPrint en 3xBlast aan deze game werken, weten nog niet precies wanneer ie af is. "Maar we hebben deze week alweer vijf nieuwe levels gemaakt!"



PULSTAR

Pulstar is een hardcore twin-stick shooter die, volgens marketingdame Shan 'trouw blijft aan het genre zoals het hoort te zijn.' De eigen identiteit ontstaat volgens haar door de strakke visuals, de omgeving waarin de game zich afspeelt, het dynamische muzieksysteem, met muziek die opbouwt tot je killing spree wordt onderbroken, en de 'easy to learn, hard to master' gameplay.
Mendel maakte de muziek en wil nog wat andere pluspunten noemen, zoals de two player local co-op, time-warp functie en world wide rankings.
Ontwikkelaar Frans Haeck weet dat dit genre niet voor iedereen is weggelegd. "We verwachten ook geen mega-verkopen. Maar het is voor mij sowieso al heel tof om de hele weg van concept naar voltooid en verkoopbaar product een keer doorlopen te hebben. Mijn volgende game wordt al een stuk unieker en ambitieuzer."
Op het moment dat je dit leest, moet Pulstar voor ongeveer vijf euro op Steam te koop zijn.

Mendel vervolgde zijn zoektocht begin 2011 en sprak met de gameopleidingen in het Noorden. "Er zijn zes opleidingen die allemaal gamedevelopment studenten de markt op gooien, voor een industrie die hier ogenschijnlijk helemaal niet bestaat." Uit gesprekken met gemeente en provincie bleek dat er veel behoefte was aan een verbindende schakel in Groningen. Maar ook vanuit die hoek kwamen geen concrete initiatieven.
Mendel: "Toen in 2012 nog niemand was opgestaan om zo'n hub of festival op te zetten, was ik echt boos. Ik dacht, godverdomme, als niemand het dan wil doen, dan doe ik het wel!"



weetje • weetje

Het Universitair Medisch Centrum in Groningen (UMCG) en het Healthy Ageing Network hebben een belangrijke rol gespeeld bij de verwezenlijking van Indietopia. Het stageleerbedrijf van Indietopia was in eerste instantie bijvoorbeeld kosteloos gehuisvest in een hotel van deze ziektebestrijders, die het belangrijk vinden dat er meer medische games in Nederland worden ontwikkeld.
Mendel: "Beide medische partijen zitten ook in de stichting Indietopia, en zonder hun hulp zouden we niet zijn waar we nu zijn."

Bekenden

Indietopia is nog niet officieel geopend, maar er wordt al hard gewerkt. En veel gekletst. "Ja", bevestigt Mendel, "we moeten nog wat stiltekamers creëren. Want de sfeer is tof, maar niet iedereen kan zich in zo'n levendige omgeving goed concentreren."
Ik zie nogal wat bekenden rond de rommelige bureaus zitten en hangen, en besluit even een rondje te doen.
Zo spreek ik met de jongens van BlauwPrint, die stukken karton voor het raam hebben gezet om het felle zonlicht buiten te houden. "Vanmiddag krijgen we waarschijnlijk de gordijnen." Het afgelopen jaar heb ik BlauwPrint al twee keer een game jam zien 'winnen'. Ze zijn nu bezig die projecten uit te werken tot volwaardige games. Hun meest interessante project is Oosoom (zie kader).
Ik spreek ook met Frans Haeck, net als ik afkomstig uit Assen, en voornaamste ontwikkelaar van Pulstar (zie andere kader), de eerste game die Indietopia als label uitbracht. Dat zijn game niet via Steam Greenlight hoefde maar meteen op Steam verscheen, is volgens Frans te danken aan de inspanningen van Shan Poon, die ik nog ken uit de tijd dat ze bij Two Tribes (van Toki Tori) in Amersfoort werkte.
Shan doet haar marketingwerk voor Indietopia voorlopig vrijwillig, al krijgt ze wel een percentage van de games die door Indietopia worden uitgebracht. Ik merkt dat dit exemplarisch is voor hoe Indietopia (voorlopig nog) werkt: mensen zijn enthousiast en werken kosteloos mee, in de hoop dat met toekomstige successen ook wat geld binnenkomt.

Ondernemender maken

Mendel: "We hebben deze verdieping met alle studenten en ontwikkelaars hier opgeknapt. Poetsen, vloerbedekking regelen, elektra aanleggen... het is nog niet klaar, maar we zijn wel lekker bezig. En we groeien. We zijn al aan het leuren bij de gemeente, of we er nog een verdieping bij kunnen krijgen. Dat is een behoorlijk politiek spel, dus de kopjes koffie beginnen weer."

Als coach van de studenten en ontwikkelaars op zijn etage, ziet Mendel het als zijn belangrijkste taak om die mensen wat ondernemender te maken. "Ze moeten leren dat ze zelf een bedrijf kunnen opzetten, zelf een game in de markt kunnen zetten. Dat ondernemen niet eng is. Zolang we in het Noorden nog geen grote industrie hebben, moeten de indies hier eerst leren om zelf te ondernemen. Zodat zij die arbeidsmarkt van de toekomst kunnen worden."


Frans, Shan en Mendel schaven aan de trailer van de eerste game die Indietopia voortbrengt: Pulstar.

Mendel hoopt dat over vijf jaar Indietopia zo'n veertig developers huisvest, dat er een aantal internationale hits zijn gescoord en niemand meer om de bloeiende game-industrie in Noord-Nederland heen kan.
"Maar voor de nabije toekomst ben ik eerst op zoek naar een ander pand. Eentje waar we ook horeca in kunnen vestigen, want dat mag hier niet."


Na al die koffies bij het netwerken, laat Mendel zich het eerste biertje op de vrijdagmiddag goed smaken.


De jongens die aan Oosoom werken, wapenen zich met karton tegen de zon. "Vanmiddag komen waarschijnlijk de gordijnen."

HOLLYWOOD ACTEURS

MEESTERS IN HET ACTEERVAK STEEDS VAKER DIGITAAL

Een van Wouters vele nutteloze skills, is dat hij de acteur of actrice achter het stemgeluid van een bepaald (game-)personage binnen drie gesproken woorden kan benoemen. Aangemoedigd door z'n ultra-gehoor, eert hij in deze PUretro alle topacteurs die de kwaliteit van games hebben weten op te krikken met hun stemgeluid én starpower.

VAN CHRISTOPHER LEE TOT KEVIN SPACEY



Ghosts (1994)
Acteur: Christopher Lee = Dr. Marcus Grimalkin / zichzelf
Bekend van: The Lord of the Rings (Saruman), Star Wars (Count Dooku)
Opvallend: Christopher Lee geeft niet alleen commentaar op zo'n beetje elk clickable object in deze Myst-achtige adventure game, ook vertelt hij zes in de game unlockable spookverhalen.



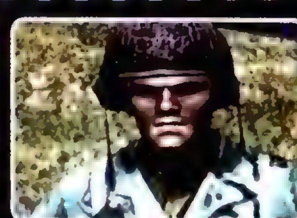
Apocalypse (1998)
Acteur: Bruce Willis = Trey Kincaid
Bekend van: Die Hard (John McClane), The Fifth Element (Korben Dallas) en oneindig veel meer
Opvallend: Eigenlijk zou Bruce alleen maar de sidekick zijn in deze twin stick shooter, maar uiteindelijk besloot Activision dat mensen liever áls Bruce wilden spelen, dan mét.



C&C: Tiberian Sun (1999)
Acteur: James Earl Jones = General James Solomon
Bekend van: Star Wars (Darth Vader z'n stem), Conan The Barbarian (Thulsa Doom)
Opvallend: Michael Biehn (The Terminator, Aliens) speelt ook in Tiberian Sun. Dezelfde dude doet de stem van Rex Colt in Far Cry 3: Blood Dragon.



GTA: Vice City (2002)
Acteur: Ray Liotta = Tommy Vercetti
Bekend van: Goodfellas (Henry Hill), Blow (Fred Yung), Muppets Most Wanted (Big Papa)
Opvallend: Vice City zit propvol met verwijzingen naar films zoals Scarface, Godfather en Carlito's Way. Ook zijn er twee missies vernoemd naar films van Liotta: No Escape en Copland.



MoH: Allied Assault - Spearhead (2002)
Acteur: Gary Oldman = Sgt. Jack Barnes
Bekend van: The Dark Knight-trilogie (Commissioner Gordon), Harry Potter-serie (Sirius Black)
Opvallend: Spearhead is een add-on voor Allied Assault, een game waar Steven Spielberg himself aan verbonden was. Oldman deserteerde in 2008 naar Call of Duty (Viktor Reznov).



Onderschat nooit de kracht van de stem. Nee, ik heb het niet over de Greybeards op High Hrotgar en hun Yol Toor Shuls en Fus Roh Dahs, maar over het edele beroep der voice-acting. Gebruik maken van goede stemacteurs is voor het verhaal van een game namelijk net zo belangrijk als de Kahlúa in een White Russian, als bass swells in dubstep. Je zou zelfs de afgrijselijke filmpjes van Ride to Hell: Retribution geloofwaardig kunnen maken als je de characters laat inspreken door Leonardo DiCaprio, Robert De Niro en Daniel Day-Lewis. Andersom zou je de bizar goede performance capturing in LA Noire compleet kunnen verneuken als Jan Smit, Paris Hilton en Taylor Lautner de digitale personages hadden vertolkt.

Maar of je nou een filmfijnproever bent of iemand die wat betreft tv en film alleen GTST kijkt omdat z'n vriendin dat wil, onbewust zullen de prestaties van acteurs je oordeel van een (verhalende) game enorm beïnvloeden.

IF YOU BELIEVE...

Het heeft allemaal te maken met 'suspension of disbelief': verhalen van games zijn meestal niet bepaald realistisch, dus moet de ontwikkelaar je een reden geven om het te wíllen geloven. Als alles zo geloofwaardig mogelijk gemaakt is, dan 'vergeten' we als het ware dat hetgeen je speelt, ziet of meemaakt, helemaal niet mogelijk is. Dus zal je door Troy Baker in The Last of Us eerder overtuigd worden dan door Jeffrey Rath in de Zelda CD-i games. Joel beweegt zijn gezicht en lichaam namelijk op realistische wijze en je hoort elke emotie - of opzettelijk gebrek daaraan - weerklinken in z'n stem, omdat Troy Baker z'n hele ziel en zaligheid in de rol heeft gestopt. Link daarentegen is opgebouwd uit crappy, Paint-achtige animaties en ingesproken door een rukker die alleen een twee-urige LOI-cursus Theater heeft gevolgd. Wie van de twee geloof je eerder? »

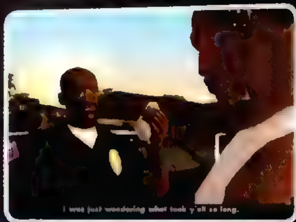
ANDY SERKIS
PERFORMANCE CAPTURE PIONIER



Voice acting en motion capture hebben zich een aantal jaren geleden herenigd in iets prachtigs: performance capture. In games als The Last of Us, Beyond: Two Souls en LA Noire worden niet alleen de stem en het gezicht van acteurs gedigitaliseerd, maar het hele lichaam, inclusief alle bewegingen en gebaren die daar bij komen kijken. Een fantastische ontwikkeling, want games worden er een stuk geloofwaardiger van en het wordt interessanter voor de grotere sterren in Hollywood om een digitaal rolletje te overwegen, omdat ze met PC alle bewegingsvrijheid krijgen... letterlijk, that is.
Performance capture is dus baas, maar we hebben deze indrukwekkende tech niet te danken aan Team Bondi of Quantic Dream. Nee, aan ***Gollum***! Nou ja, aan Andy Serkis dan, de acteur die deze scharminkelige ex-hobbit speelt, maar ook **Ceasar** de aap in Rise of the Planet of the Apes, de meest recente film-versie van **Captain Haddock** en nog veel, veel meer computer gegenereerde characters tot leven wekte. Al in 2007 bracht Serkis de techniek die hij gebruikte om Gollum in The Lord of the Rings films zo overtuigend neer te zetten, naar de wereld van de video games. In Heavenly Sword om precies te zijn, waarvoor hij meteen de rol van ***Kong Bohan*** op zich nam, een van de meest onvergetelijke bad guys in de recente game-historie.
De performance capture techniek werd hierna niet meteen wijdverspreid gebruikt in games, dus liet Serkis nog een keer zien hoe het moest in Enslaved: Odyssey to the West, waarin hij zelf hoofdpersoon Monkey vertolkte. Ironisch genoeg deed hij ook de stem voor ***The Inquisitor*** in Risen, een game waarin de characters zo fucking houterig debiel bewegen, dat het alles zou moeten zijn waar Serkis tégen is. Maar dat terzijde...
Inmiddels is performance capture iets waar grotere gamestudio's bijna niet omheen kunnen, willen ze dat hun titel serieus genomen wordt, en dat is mooi. Want die lelijke, dwaze marionetten uit Oblivion en Ride to Hell, dat is het spul waar nachtmerries van gemaakt zijn...



True Crime: Streets of LA (2003)
Acteur: Christopher Walken = George
Bekend van: Batman Returns (Max Schreck), Catch Me If You Can (Frank Abagnale)
Opvallend: Walken speelde in het vervolg op Streets of LA, True Crime: Streets of New York, een FBI-agent genaamd Gabriel. Yup, dat is een totaal ander personage.



GTA: San Andreas (2004)
Acteur: Samuel L. Jackson = Officer Tenpenny
Bekend van: Star Wars (Mace Windu), de Marvel films (Nick Fury) en nog extreem veel meer
Opvallend: Tijdens een telefoongesprek met CJ schreeuwt The Truth 'Prank Caller, Prank Caller!' een verwijzing naar Pulp Fiction, waar Samuel L. een hoofdrol in heeft.



Splinter Cell (2004)
Acteur: Michael Ironside = Sam Fisher
Bekend van: Starship Troopers (Jean Rasczak), de originele Total Recall (Richter)
Opvallend: In de laatste Splinter Cell wordt Sam Fisher door Eric Johnson gedaan omdat Ironside inmiddels een beetje te oud is voor de performance capture die de rol vereist.

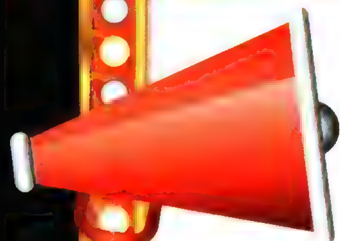


Gun (2005)
Acteur: Kris Kristofferson = Ned White
Bekend van: Blade-serie (Whistler), Payback (Bronson), Fallout: New Vegas (Chief Hanlon)
Opvallend: Kristofferson speelde met Lance Henriksen (Bishop in Aliens) in de film Knights, waarin hij de mentor in het verhaal was en Henriksen de schurk. In Gun is de rollenverdeling precies hetzelfde!



Saints Row (2006)
Actrice: Mila Kunis = Tanya
Bekend van: Max Payne (Mona Sax), That 70's Show (Jackie Burkhart)
Opvallend: Mila heeft niet echt een gezicht voor voice acting, maar doet desalniettemin al sinds 1999 de stem van Meg Griffin in Family Guy. Vandaar ook haar rol in Ted, van dezelfde maker (Seth MacFarlane). »

PURE GAME VOICE ACTORS



Voice acting: het is een vak apart, een specialisatie. Deze vakmensen zijn vaak in animatieseries en -films te beluisteren, maar een aantal focussen zich grotendeels op games. De volgende vijf vind ik daarvan de besten in hun vakgebied.

5 STEVE BLUM



Deze gast heeft ruimschoots de meeste videogame rollen op z'n IMDB-pagina staan. Met zo'n 297 verschillende vermeldingen heeft hij er zelfs honderd meer dan Nolan North! GESTOORD! Blum is vooral de man van de 'additional voices'. Met andere woorden: als je een schimmelzombie in The Last of Us, een splicer in BioShock of een Covenant in Halo 4 hoort, dan is de kans redelijk groot dat hij in de microfoon heeft zitten brullen... of klikken.
Topoptreden: Wolverine in megaveel games en animatieseries

4 LAURA BAILEY



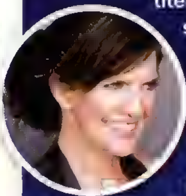
Als Jennifer Hale niet beschikbaar is om een stoere chick in te spreken, of als de ontwikkelaars op zoek zijn naar een wat jongere stem, dan wordt Laura Bailey ingeschakeld (Fetch in InFamous: Second Son, Chun-Li in Street Fighter X Tekken). Maar veelzijdig als ze is, kan Laura ook heel goed schattige, kleine, vooral Japanse meisjes, ehm... doen (in bijvoorbeeld Blazblue en Naruto) én zelfs jongetjes (Kid Trunks en Gotenks)!
Topoptreden: Rise Kujikawa in Persona 4: Golden

3 NOLAN NORTH



In Arkham City is hij zowel The Penguin als The Black Mask en nog een zooitje handlangers (zodat hij vaak letterlijk tegen zichzelf staat te praten), terwijl hij in LEGO Marvel Super Heroes zes van de tien S.H.I.E.L.D.-agenten inspreekt die je tegenkomt op de Heli-carrier. Daarnaast is hij ook nog eens Desmond Miles in AC, The Prince in Prince of Persia, een zeer enthousiaste Deadpool, General Zod in Injustice, Superboy, Cyclops, Green Lantern... Kortom: Nolan doet ALLES!
Topoptreden: Nathan Drake in de Uncharted-serie

2 JENNIFER HALE



Hale is de vrouwelijke Nolan North, zowel wat betreft kwantiteit als kwaliteit. Als je haar stempatroon eenmaal door hebt, zal je haar vaker herkennen dan je lief is, bijvoorbeeld als Samus Aran in de Metroid Prime-serie, Naomi Hunter in MGS, Anderson in Black Ops II en zowel Hawkgirl als Killer Frost in Injustice: Gods Among Us. Hoewel ze door haar leeftijd iets minder veelzijdig is dan Laura Bailey.
Topoptreden: Femshep in Mass Effect 1 t/m 3

1 TROY BAKER



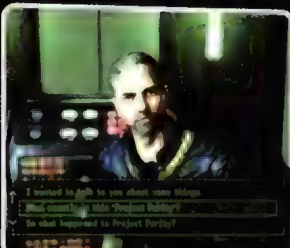
Terwijl ik 't stemgeluid van Jennifer Hale en Nolan North altijd en overal onmiddellijk herken, heeft Troy Baker de bijna enge gave om z'n spraakvermogen volledig te morphen. Zo doet hij als The Joker in Batman: Arkham Origins op sublieme wijze z'n voorganger Mark Hamill na, is z'n Revolver Ocelot in MGS een heerlijk lompe cowboy en doet hij in Bloodrayne 2 als Kagan met volle overtuiging een campy bad guy. Troy Baker is de Stemmenbaas.
Topoptreden: Joel in The Last of Us



The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006)
Acteur: Patrick Stewart = Uriel Septim
Bekend van: X-Men films (Prof. Xavier), Star Trek (Captain Picard)
Opvallend: In Oblivion had Stewart een van z'n beste game-rollen, maar hij heeft nog veel meer voice acting gedaan in titels als X-Men Legends, Castlevania: Lords of Shadow en LEGO Universe.



Assassin's Creed (2007)
Actrice: Kristen Bell = Lucy Stillman
Bekend van: Frozen (Anna), Veronica Mars (Veronica Mars), Forgetting Sarah Marshall (eh, Sarah Marshall)
Opvallend: Kristen schijnt best wel een gamer te zijn geweest die vooral erg gesteld was op haar N64, waarop ze een mean potje Mario Kart en GoldenEye rockte.



Fallout 3 (2008)
Acteur: Liam Neeson = James
Bekend van: Star Wars (Qui-Gon Jinn), Taken (Bryan Mills), The LEGO Movie (Bad Cop/Good Cop)
Opvallend: Neeson speelt je vader in Fallout 3, maar het schijnt dat z'n eigen zoon er niet zo blij mee was dat z'n pa z'n pa was.



Halo 3: ODST (2009)
Acteur: Nathan Fillion = Buck
Bekend van: Firefly (Captain Malcolm Reynolds), Castle (Frank Castle)
Opvallend: Fillion is niet de enige acteur van de geniale scifi-serie Firefly die een ODST speelt in deze spin-off van Halo 3, ook Adam Baldwin en Alan Tudyk zijn Firefly-veteranen.



Mass Effect 2 (2010)
Acteur: Martin Sheen = Illusive Man
Bekend van: Apocalypse Now (Captain Benjamin L. Willard), The Amazing Spider-Man (Uncle Ben)
Opvallend: Naast z'n brute rol in Mass Effect heeft Sheen maar één andere videogame op z'n IMDB-pagina staan: World of Warcraft: Cataclysm, waarin hij de big-ass draak Nozdormu doet.

"COIN DETECTED IN POCKET"

Vroeger werden regelmatig onervaren dwazen als Jeffrey Rath ingehuurd om stemmen in computerspellen in te spreken. Of, erger nog, deden de coders het gewoon zelf! Dat was ook helemaal niet raar, aangezien games toen nog simpelweg 'spelletjes' waren en geen entertainmentproducten waar miljoenen in werden geïnvesteerd. Bovendien hadden de dikke pixels en simpele gameplay niets met realisme te maken, en streefden ontwikkelaars daar ook niet naar. Helemaal aan het begin van de videogame geschiedenis zaten er sowieso nauwelijks stemmen in games en als het al gebeurde, dan waren het simpelweg een paar woordjes zoals bijvoorbeeld in Berzerk uit 1980 voor de Atari 2600. In die game werd gebruik gemaakt van een proces genaamd 'voice synthesis', waarmee stemmen werden gereproduceerd en je dus geen echte mensen hoort spreken. In de jaren '80 kostte het namelijk zo'n duizend dollar per woord (!!!) om stemmen te comprimeren voor games, dus beter deed je het gewoon niet.

GEDIGITALISEERD

Langzamerhand, terwijl de technologie steeds meer mogelijkheden bood, namen verhalen in complexiteit toe en werden characters dus steeds belangrijker. In de jaren '90, toen interactieve films zoals Phantasmagoria en The 7th Guest mogelijk werden dankzij de opslagcapaciteit van CD-Roms, waren stemmen natuurlijk onmisbaar en werden acteurs zelfs volledig gedigitaliseerd.
Dit gebeurde ook in de tussenfilmpjes van aardig wat RTS-games (C&C, Dune), een ontwikkeling die voldoende aantrekkelijk was voor sommige (B-)sterren om het digitale medium te overwegen. Tim Curry bijvoorbeeld ging in 1993 al van rollen in Home Alone 2 en Loaded Weapon, naar optredens in Gabriel Knight en Wing Commander. Ook Michael Dorn (Lieutenant Worf in Star Trek: The Next Generation) was er al begin jaren '90 bij met een game genaamd Stellar-Fire. Inmiddels vult hij al meer dan twintig jaar z'n CV op met stemwerk voor games zoals World of Warcraft, de Fallout-serie, Mass Effect 2 en de Saints Row-serie. Hij mag dan niet in topfilms spelen, maar wel in topgames!

BONUS!!!

Eigenlijk heeft ze voor een actrice een behoorlijk magere CV (naast Fringe weinig noemenswaardig), maar omdat ze Nariko in Heavenly Sword zo goed gedaan heeft, en ze zo'n prachtige vrouw is, wil ik haar toch even noemen: Anna Torv. Applaus, graag!



DE DANIEL DAY-DAG

Pas toen games ongeveer evenveel geld gingen opleveren als blockbuster films, werd de interesse gewekt van de grotere acteurs. Money attracts money.
Grootheden als Ray Liotta en Gary Oldman gaven het voorbeeld, waarna er geen taboe meer rustte op iets waar voorheen nog over gefronst werd in Hollywood. Inmiddels zijn er maar weinig acteurs of actrices die géén game op zijn of haar IMDB-pagina hebben staan, wat ook te danken is aan het feit dat performance capture steeds gangbaarder wordt (zie kader).
De optredens in games worden steeds overtuigender, omdat het acteerwerk in games almaar serieuzer wordt genomen. En dat is mooi, want dat betekent dat wij steeds minder moeite hebben met het geloven van de verhalen in computerspellen, met het 'suspenden' van onze 'disbelief'.

Misschien, op een goede dag, zal zelfs überacteur Daniel Day-Lewis een rol in een game aannemen. Dat is de dag dat het medium games weer nieuwe hoogten heeft bereikt, en Michael Fassbender naast zijn rol in de nieuwste Assassin's Creed, ook even de gelijknamige film erbij doet. ✖



Sleeping Dogs (2012)
Actrice: Emma Stone = Amanda Cartwright
Bekend van: The Amazing Spider-Man (Gwen Stacy), Zombieland (Wichita)
Opvallend: Emma Stone had maar een klein rolletje in de game, maar wel een verdomd leuke. De hoofdpersoon Wei Shen ging namelijk met haar op date, en dat is natuurlijk iets waar we allemaal van dromen!



Dishonored (2012)
Actrice: Chloë Grace Moretz = Lady Emily Kaldwin
Bekend van: Kick-Ass (Hit-Girl), Hugo (Isabelle), Let Me In (Abby)
Opvallend: Dishonored was weer zo'n game die, zonder dat het echt opviel, vol zat met sterren. Susan Sarandon en Lena Headey (Cersei uit Game of Thrones) hadden bijvoorbeeld ook een rol.



Beyond Two Souls (2013)
Actrice: Ellen Page = Jodie Holmes
Bekend van: X-Men films (Shadowcat), Juno (Juno MacGuff), Inception (Ariadne)
Opvallend: In het hoofdstuk Homeless, waarin Page trouwens haar beste werk in deze game levert, zit ergens op een stoep een dude een krant te lezen waarin een artikel over de Origami Killer staat!



The Elder Scrolls Online (2014)
Acteur: Michael Gambon = The Prophet
Bekend van: Harry Potter-serie (Dumbledore), Layer Cake (Eddie Temple)
Opvallend: In principe doet Gambon de stem van The Prophet, op één sequentie aan het begin van de game na, nadat de speler wakker wordt in een schip. Vage shit...



Call of Duty: Advanced Warfare (2014)
Acteur: Kevin Spacey = Irons
Bekend van: The Usual Suspects (Roger 'Verbal' Kint), Se7en (John Doe), American Beauty (Lester Burnham)
Opvallend: Van wat we tot nu toe gezien hebben van dit personage, lijkt ie wel ERG veel op Frank Underwood uit House of Cards. En terecht!





WAT DOEN DE BRO'S VAN Warner?

Ondanks dat WB Games meer dan honderd uur aan Injustice Mobile savegames van hem heeft gestolen, heeft Wouter nog steeds een zwak voor deze uitgever, die topfranchises zoals DC Comics en de Tolkien-wereld in da pocket heeft. Doen ze daar nog iets mee? Liever wel, en maar beter ook!

Van origineel, verrassend en slim verzonnen, naar duf, voorspelbaar en, tja... niet zo heel goed over nagedacht. De games die ik in een fancy pand in Londen checkte, wisselden nogal van kwaliteit. Een top 3 was snel geboren, van minst naar meest boeiend, van 'hou in de smiezen' naar 'vergeet maar meteen weer', met het meeste aandacht voor het beste. Want dat is Justice!

3: Gauntlet



'GEZELLIG' OP DE PC?

Op zich is het helemaal geen slecht idee van Arrowhead Game Studios om een remake te fixen van Gauntlet, aangezien dit spelletje ooit verdomd populair was in de arcade. Bovendien kent Arrowhead al wat ervaring met het top-down, four-player co-op, dungeon diverachtige genre, getuige hun vorige game Magicka.
In Gauntlet neem je het ook, het liefst met z'n vieren, op tegen kerkers vol ondoden, waarbij je uit moet kijken voor friendly fire en je lekker loopt te spammen met de hakkende Barbarian, de spells uitkakkende Wizard, de pijlen schietende Elf en de verdedigende Valkyrie. Maar om een game die vooral leuk is om met z'n vieren op één scherm te spelen, uit te brengen op de PC en misschien op de Steam Box? Dat klinkt nou niet echt als vooruitdenkend briljant...
Bovendien is het friendly fire concept nog niet goed uitgewerkt (het blijkt kut om door elke move van je medespelers geraakt te kunnen worden), is het nog niet duidelijk hoe de progressie zal zijn (moet je elke keer als je gaat spelen de hele game opnieuw beginnen? Of is het verdeeld in secties?) en zijn er nog tien andere dingen waar Arrowhead zich nog even goed over moet buigen. Ze hebben deze zomer nog om hun shit straight te krijgen...



2: LEGO Batman 3 Beyond Gotham

BLOKJES BATS GOES TO SPACE!

Goed, Blokjes-Bats deel 2 viel een beetje tegen, simpelweg omdat ontwikkelaar Traveller's Tales nog aan het experimenteren was met de toevoeging van een open wereld, waardoor de hoeveelheid levels afnam. Maar ondanks dat er per jaar meer LEGO-games uitkomen dan er domme voetballers over hun eigen veters struikelen, kun je moeilijk zeggen dat Traveller's Tales niet innoverend is. Hoewel aanpassingen aan hun games niet enorm opvallen, omdat het er maar een paar zijn per titel en er zóveel titels uitkomen, proberen ze wel degelijk hun grenzen te verleggen.

Zo ook in LEGO Bats 3, waarin een aantal elementen zitten die bewijzen dat ze bij TT niet zo hard op hun duimen hebben geblazen dat LB3 spontaan uit hun plasbuizen kwam schieten. Zo zijn alle outfits van Batman en Robin, waarop een groot gedeelte van de fun uit de vorige delen gebaseerd was, volledig opnieuw vormgegeven en zijn er een paar nieuwe toegevoegd. Boy Wonder z'n magneetpakje is weer van de partij, maar dit keer kan hij ook switchen naar de Toy Wonder outfit, dat hem in de gelegenheid stelt om een skateboardende speelgoedversie van hemzelf te besturen. Daarnaast gaat hij met z'n hack-pak ervoor zorgen dat de speler heel bijzondere, puzzelige levels kan binnentreden, eigenlijk een soort life-size minigames die in allerlei soorten komen.

Om het verkleedpartijtje compleet te maken, is er zelfs een extra figuurtje bij gekomen dat verschillende kostuums aan kan trekken: niemand minder dan Justice League-lid Cyborg, de metalen superheld die zo in een wasmachine of een grote, stampende robot transformeert.
Dat zijn echter allemaal toevoegingen; het meest bijzondere van LB3 is wel de invalshoek, eentje die door de titel al grotendeels verraden wordt. Dit keer beperkt de LEGO-ness zich niet meer tot alleen Gotham, maar is de bedreiging universeel! Dat krijg je namelijk als de Justice League het aan de stok krijgt met Brainiac, een gezworen vijand van Superman die we in de laatste scène van LB2 al dreigend z'n LEGO-vuistje zagen heffen. Het is dus tijd voor Batman om z'n Batspacesuit aan te trekken...

1: Middle-earth Shadow of Mordor

ARKHAM'S ASSASSIN

Assassin's Creed in Middle-earth, dat is de makkelijke manier om SoM te omschrijven. Maar ook niet helemaal een eerlijke, want hoewel hoofdpersonage Talion zich inderdaad op eenzelfde manier als Ezio/Connor/Edward door een open wereld heen beweegt (hou X/A ingedrukt) en er inderdaad een stealthy element aan de game zit, ben je waarschijnlijk lang niet zoveel aan het klimmen en klauteren als in Ubisofts serie.
Shadow of Mordor is namelijk geen ondertitel voor de fuck of it, het slaat op het feit dat de game zich afspeelt in dat duistere, evil gedeelte van Middle-earth. En hoewel dit land natuurlijk Mount Doom en de Black Gate kent, wat vrij hoge constructies zijn, bestaat het voornamelijk uit laagbouw, waardoor je niet constant van het ene naar het andere dakje aan het huppelen bent. Bovendien kent Talion powers waar de gemiddelde Assassin alleen maar vochtige droompjes van kan hebben, aangezien zij doorgaans geen Wraith in hun brein gehuisvest hebben. Deze ondode spookachtige zorgt ervoor dat de voormalige Ranger van Gondor bovennatuurlijke krachten heeft, zoals het kunnen overnemen van breinen van Orcs en andersoortige aardmannen, of het bovennatuurlijk snel z'n zwaardje in een vijand kunnen prikken. Hierdoor wordt de combat redelijk anders dan in AC, hoewel er ook een counter-systeem in zit, eentje die overigens meer gemeen heeft met dat van de Arkham-games.
Zo heeft Talion, net als Batman, een gewone aanval, een stun-move en een knop om mee te counteren, voer je special moves uit door twee knoppen tegelijk in te drukken en moet je zelfs RT/R2 plus driehoekje/Y indrukken om neergehaalde vijanden af te maken! Deze overeenkomsten geeft ontwikkelaar Monolith trouwens liever toe dan de gelijkenissen met Assassin's Creed, want het is per slot van rekening geen misdaad om te stelen van ontwikkelaars die onder dezelfde uitgever vallen!
Tot nu toe lijkt het knokken in SoM wel makkelijker te zijn dan in Arkham, maar gelukkig moeilijker dan in Assassin's Creed, helemaal als je omsingeld bent door een groep van die lelijke aardvarkens van orcs.
Het Nemesis-systeem (het paradepaardje van SoM dat zowel in Arkham als AC ontbreekt) zorgt ervoor dat het Mordor-gespuis in verschillende rangen komt, van simpel voetvolk tot aan vervaarlijke Chiefs, en mocht je tijdens een gevecht geconfronteerd worden met meerdere van deze hogere BUFs (Butt Ugly Fuckers), dan is het zaak goed op te letten, te counteren en getimed gebruik te maken van excecution moves om te overleven. Onmogelijk is het echter niet en dus heb ik het idee dat je vrij snel door het Nemesis-systeem heen kan werken (ik had na drie kwartier al bijna de helft van Saurons Army verslagen), waardoor ik me afvraag of Monolith wel zo hoog moet inzetten op deze functie.
Want hoewel het zeker invloed heeft op het verhaal, en het absoluut een belangrijk deel van de game is, moet er zeker nog meer te doen zijn in Mordor. En met dat 'moet' bedoel ik zowel 'naar men zegt' als in de letterlijke zin van het woord. Ik hoop namelijk niet dat dit wéér een open world game zal zijn die je binnen 25 uur op Platinum kunt ownen, zoals InFamous: Second Son.
Maar laat ik niet te ver op de zaken vooruit lopen, want Monolith belooft dat de moeilijkheidsgraad van SoM zich aanpast aan de manier waarop je het speelt. Dan hoop ik dat de game begrijpt dat ik het niet erg vind om duizend keer te sterven... ✖

weetje • weetje

De eerste keer dat Middle-earth: Shadow of Mordor in de PU stond, schreef Jan het consequent fout als ShadowS of Mordor. Ik ben zo OCD dat ik dagen heb wakker gelegen van deze fout...

weetje • weetje

Alie van PU.nl heeft een uitgebreide uitleg van het Nemesis-systeem geschreven. Check het hier: ***pu.nl/NemesisSysteem***

De Smeuïgste Videogameschandalen!

SENSATIONELE ZAKEN & ACHTERBAKSE AFFAIRES

Sleazy schandalen, tumult in de tent: Graddus kan er geen genoeg van krijgen. En dus - ondanks een voor claims vrezende Jan die smeekte *'het alsjeblieft journalistiek te houden'* - daalde onze rioolredacteur af naar de krochten van de videogamebizz. Het resultaat? Een schokkend dossier vol ranzigheid!



Okay, ik geef toe: ik ben een liefhebber van ronkende rioolrapportages. Een connaisseur van controverse. Een sucker voor speculatie. Misleidende koppen, subjectief geïnterpreteerde informatie - ik vind het fantastisch. Een kunst op zich. Met één grote maar: leugens zijn not-done. Ik blijf natuurlijk wel een journalist (van likmevestje - Ed).

Voor mij zijn paparazzo-achtige schandalen ook niet per se iets negatiefs. Zo is het een perfecte methode om de onderste steen boven te krijgen; iets waar 'normale' nieuwsgaring nog wel eens in tekortschiet. Belangrijkste is evenwel dat spraakmakende zaken gewoon smullen zijn - zeker wanneer ze betrekking hebben op onze favoriete hobby: games. Lees maar...

ZAAK:

INFINITY WARD SPLIT-UP

DATUM: 2010

INZET: DE RELATIE UITGEVER-ONTWIKKELAAR

Stel je voor: je bent uitgever van een van succesvolste shooterseries ooit. Het geld komt met bakken tegelijk binnen en het enige probleem dat je hebt, is dat je bankrekening te vol is voor conventionele meetapparatuur.

Dan, schijnbaar vanuit het niets, besluit je om de ontwikkelaar die jou de zilvervloot bezorgde zonder pardon bij het grofvuil te zetten. Idioot? Onbegrijpelijk? Bizar? Zonder twijfel.

Toch is dit exact wat er in 2010 gebeurde toen Activision de heren West en Zampella van Modern Warfare-cashcow Infinity Ward de wacht aanzegden. De game-industrie trilde op z'n grondvesten. De accountants van Activision ook. Wat dafuq was hier aan de hand?

In eerste instantie leek het simpel: West en Zampella hadden in het geniep contact gehad met EA, dat Infinity Ward een monstercontract in het vooruitzicht stelde wanneer ze zouden overstappen. En hoe je het ook wendt of keert: da's niet chique. Mettertijd kwam er echter steeds meer dirt naar boven. Zo zou het conflict al sluimeren sinds de release van Call of Duty 2. Infinity Ward had geen zin in 'weer een WW2-kloon' en klaagde sindsdien over 'onmenselijke werkomstandigheden', terwijl Activision niets zag in IW's eigenwijze voorstellen voor een moderne shooter - iets wat er later natuurlijk alsnog van kwam met de eerste Modern Warfare.

De tweespalt is wat mij betreft dus terug te brengen tot de aloude discussie: creativiteit vs. cash, vernieuwing vs. veiligheid. Iets waar wij als gamer met half-affe producten als Battlefield 4 en Dragon Age II veel te vaak de dupe van zijn...

Wordt vervolgd?



ZAAK:

GTA SAN ANDREAS' HOT COFFEE MOD

DATUM: 2005

INZET: 'GAMES ZIJN GEEN KINDERSPEL'

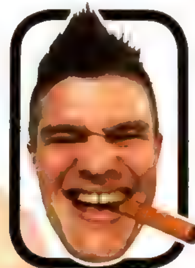
Seks. Het blijft - zeker in het puriteinse Amerika - een heet hangijzer. Tere kinderzieltjes dienen gevrijwaard te blijven van seksuele spoilers. Dat de porno-industrie nergens groter is dan in de VS, wordt voor het gemak maar effe vergeten. Het een zal vast geen verband houden met het ander, toch?

Ook de gamesbizz heeft vaak genoeg te kampen met verregaande copulatie-censuur. Dat pixelpiemeltjes en polygonen pussy's er op zijn zachtst gezegd nogal 'lullig' uitzien, boeit niet. Alleen al het teasen naar een tepel heeft een dikke 18+ rating tot gevolg.

In 2005 bereikte het topic zijn voorlopige hoogtepunt, nadat hackers de zogenaamde Hot Coffee Mod ontdekten in de code van GTA: San Andreas. In deze minigame kun je als hoofdpersoon C.J. Johnson seks hebben met je vriendin. Heel onschuldige seks overigens, want de kleertjes blijven netjes aan. Toch waren de onvermijdelijke Jack Thompson en consorten er als de kippen bij om de daad te veroordelen. *'Are Rockstar from the pot gerukt?'* en *'how the hell could this happen in America?'* - je kent het wel.



Anyway, om een lang verhaal kort te maken: de betutelaars kregen hun zin en San Andreas werd omgeturnd tot Adult Only-productie. Games geen kinderspel? Bleh, over een naaistreek geproken!



ZAAK:

FACEBOOK KOOPT OCULUS RIFT

DATUM: 2014
INZET: HOERERIJ VAN DE BIZZ DOOR MULTINATIONALS



Jongens, wat keken we met z'n allen uit naar de Oculus Rift. Dit virtual reality-device leek precies de frisse wind te worden waar de game-industrie al zo lang naar smachte. Want spelletjes spelen alsof je ze door je eigen ogen beleeft? Het is sinds jaar en dag de natte droom van elke entertainmentfreak. Sure, in het verleden al vaker geprobeerd, maar nu ook daadwerkelijk goed uitgewerkt. Zelfs krasse knar Ed leek overtuigd! Maar toen viel de bom. En de droom in duigen.

Althans, dat is het gevoel dat bij de overgrote meerderheid van de hardcore gamers overheerst nadat multimediamagnaat superduperfluper-extraordinaire Facebook onlangs aankondigde de rechten op Oculus Rift te hebben bemachtigd.

En zoals gevreesd, zijn de eerste tekenen niet bepaald hoopgevend. Zo meldde Minecraft-godfather Markus Persson al dat zijn creaties nimmer nooit niet voor de VR-bril uit zullen komen, aangezien hij Facebook een 'eng bedrijf' vindt. De man verwoordt daarmee treffend het onderbuikgevoel van miljoenen anderen; zij die bang zijn dat hun hobby uitgewoond wordt door conglomeraten met dollartekens in de ogen. Het feit dat Mark Zuckerberg en consorten nu verkondigen de Oculus Rift vooral als sociaal platform te zien, helpt natuurlijk ook niet mee. Met je nichtje en oma Farmville spelen terwijl je kookrecepten uitwisselt?

De droom verandert in een nachtmerrie... tenzij die twee miljard pegels die Facebook aftikte voor de Oculus Rift ook daadwerkelijk voor vette, gamegerelateerde shit gebruikt gaan worden, natuurlijk. Of mag een mens niet meer dromen?

ZAAK:

GAMESPOT VS. JEFF GERSTMANN

DATUM: 2007
INZET: DE INTEGRITEIT VAN DE GAMEJOURNALISTIEK

Kane & Lynch: Dead Men is typisch zo'n titel die je drie seconden na het uitspelen alweer bent vergeten. Een mager zesje dus: precies het cijfer dat Gamespot erop plakte. Of beter gezegd: dat Gamespot-reviewer Jeff Gerstmann erop plakte. En wat hem zijn baan kostte. Huh?

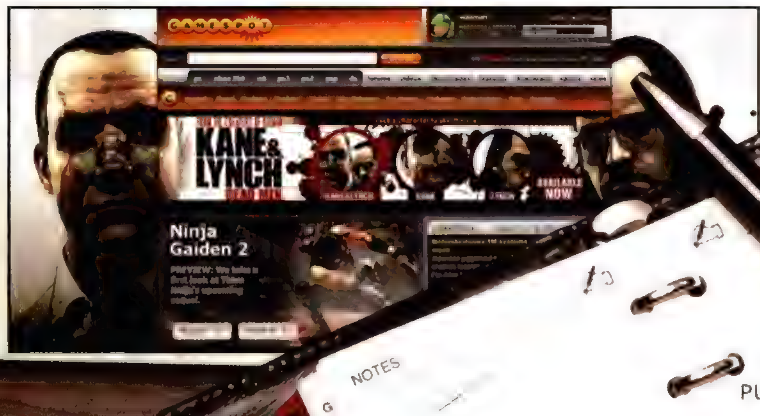
Inderdaad, Gamespot stuurde Gerstmann de laan uit omdat hij zijn werk deed. De Amerikaanse site had namelijk groots uitgepakt met een advertentiecampagne rondom Kane & Lynch, en daarbij wellicht afspraken gemaakt met Eidos over een eventuele score. Niet lager dan een 8? We zullen het nooit weten.

Feit is dat het spel de spil werd in een van de grootste videogameschandalen ooit. De rebelse Gerstmann had immers schijt aan shady dealtjes: hij beoordeelde de game als objectieve reviewer, en niet als verkapte PR-medewerker. Toen Eidos de druk op Gamespot opvoerde en dreigde nooit meer bij hen te adverteren, koos het medium eieren voor zijn geld. Gerstmann verdween, waarna hij met Giant Bomb zijn eigen, florerende blog begon.

Gamespot daarentegen is de klap nooit helemaal te boven gekomen. Sinds het uitlekken van de soap staat de site te boek als onbetrouwbaar - ook nu de toenmalige leiding al lang verdwenen is. Maar zoals je weet: het internet vergeet nooit.

Het was overigens niet de eerste keer dat de gamejournalistiek in de verdachtenbank zat. Zo kregen eerder al Driv3r, The Getaway en The Godfather dubieuze scores in verschillende media.

En de PU? Die blijft natuurlijk te allen tijde onafhankelijk. Zelfs als we een keer een 99 uitdelen aan een crappy volleybalgame met busty bimbo's...



ZAAK:

GAME-GERELATEERDE MISDADEN

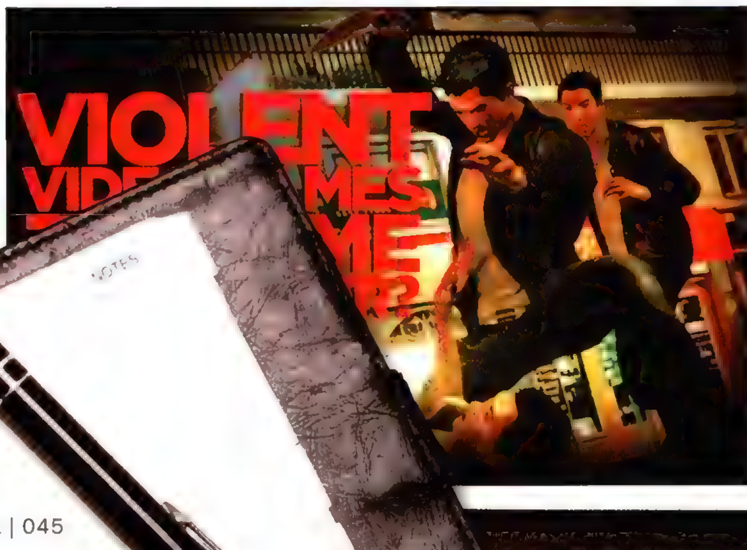
DATA: TE VEEL OM OP TE NOEMEN
INZET: GAMES ALS KATALYSATOR VAN CRIMINALITEIT

Waar een misdrijf wordt gepleegd, heeft altijd iets of iemand schuld. En is het terecht dat de verantwoordelijke wordt gestraft. In het geval de dader gamer is, is er echter iets anders aan de hand. Dan wordt de blaam niet zozeer gezocht bij de directe omstandigheden, maar bij het feit dat de delinquent op een bepaald moment in zijn leven een controller in z'n handen heeft gehad.

Dat ze daarnaast ook tv en films kijken, boeken lezen, muziek luisteren, foute vrienden hebben, zich elk weekend comazuipen, lijm snuiven, dieren mishandelen, de duivel aanbidden, babyvlees eten of misschien wel gewoon van nature koek-koek zijn, doet er ineens niet meer toe. Ze gamen! Dus ligt het daaraan! Lekker makkelijk. Lekker dom.

Er zijn werkelijk voorbeelden te over. Is het niet de zoveelste Amerikaanse tiener die moeite heeft mee te komen in de keiharde jungle van de prestatiemaatschappij en daarop besluit zijn complete klas uit te moorden, dan is het wel Anders Breivik. Hell, straks krijgen we nog het verhaal dat Poetin teveel Command & Conquer heeft gespeeld...

Al met al valt het samen te vatten onder de noemer 'de klok horen luiden, maar niet weten waar de klepel hangt'. Een vergrijp waar met name bekrompen politici zich schuldig aan maken. Maar ja, dat komt natuurlijk omdat ze te weinig gamen... ✖





THE EVIL WITHIN

ENG GENOEG VOOR WOUTER?

Aah, Santa Monica, LA: altijd zon, brede stranden aan een blauwe zee en natuurlijk wuivende palmbomen. Voor Wouter de ideale omstandigheden om binnen, in een schaars verlichte, raamloze ruimte, games te spelen. Met dank aan Bethesda.

Het ging allemaal al vroeg 'mis' bij mij. Toen ik tien werd, vierde ik mijn feestje niet in een zwembad of bij een lame-ass kinderboerderij, zoals veel van mijn leeftijdsgenoten. Nee, ik nodigde mijn vriendjes uit om films te kijken. En dan niet De Kleine Zeemeermin of De Grote Vriendelijke Reus, maar Ridley Scotts Alien, gevolgd door het briljante vervolg van James Cameron, Aliens. Hoewel die laatste meer een actiefilm is, kun je Alien makkelijk een van de meest zenuwslopende, angstaanjagende scifi/horrorfilms ooit noemen.

Geloof me, als je op zo'n jonge leeftijd voor je plezier kijkt hoe een kwijlende xenomorph de hele bemanning van een ruimteschip verorbert, dan ben je op latere leeftijd nog moeilijk bang te maken met het medium horror.

De jaren daarna hield ik m'n onverschrokkenheid op het gebied van entertainment in stand door blootstelling aan Resident Evil: Code Veronica, het gekkenhuis/weeshuis in Thief 3, een kamer vol met etalagepoppen in Condemned en de meest griezelige films (Event Horizon, The Blair Witch Project, The Shining, Rosemary's Baby, The Thing, Ringu, etc.).

Net zoals politiepaarden na jaren training leren harde geluiden te negeren, wist ik schrikmomenten te voorspellen en m'n angst weg te rationaliseren. Man, wat een kutzooi...

> **weetje • weetje**
>
> *Als je een medpack gebruikt in The Evil Within (hiermee wordt je health volledig gevuld en wordt tegelijk je health-meter wat groter - krachtig spul dus) krijg je zware side-effects te verduren waardoor het scherm vervormt en Sebastian effe flink fucked up is.*

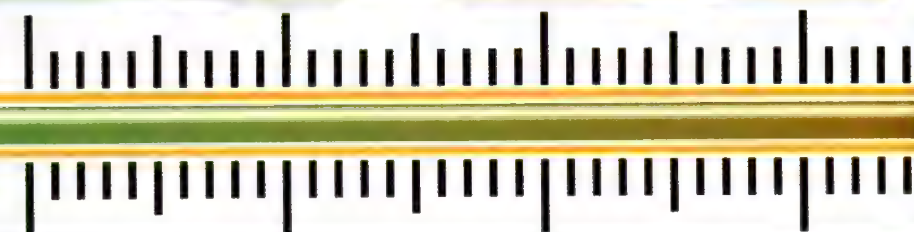
STALEN ZENUWEN

Inmiddels worden m'n zenuwen al een paar jaar nauwelijks blootgesteld aan scary shit. Horrorfilms zijn tegenwoordig meer gorefests dan écht eng en horrorgames worden nauwelijks nog gemaakt. Bovendien is de laatste keer dat ik achterna gezeten werd door een meute opgeschoten jongeren met kwade intenties, al zo'n vijftien jaar geleden.

Ik ben dus minder gewend dan vroeger, maar het is niettemin nog steeds een hele opgave om mij de spreekwoordelijke stuipen op het lijf te jagen. Misschien dat Outlast in Oculus Rift het gaat lukken, maar tot die tijd is The Evil Within toch wel de grootste kanshebber.

En dus organiseerde Bethesda een event, speciaal om te kijken of deze survival horrortitel van Shinji Mikami de ingrediënten heeft die nodig zijn om Wouter Brugge bang te laten worden. Er kwamen heel veel andere nieuwsgierige journalisten naar mij kijken, waaronder dat chickietje van IGN, maar veel konden ze niet zien, want ik zat in een donker hokje met gordijnen aan beide kanten. Dus gingen die andere journo's uiteindelijk ook maar The Evil Within spelen.

DE WOUTER BRUGGE SCARE-METER





weetje • weetje

Vuur heb je nodig in The Evil Within om verslagen vijanden in de fik te steken zodat ze niet meer terugkomen om je in je kont te bijten. Daar heb je dus lucifers voor nodig, waar je er echter maar vijf tegelijk van kunt dragen. Eh... dat is dan wel een heel klein doosje.

RESIDENT HILL

Dat Mikami heeft meegewerkt aan TEW (The Evil Within) is even overduidelijk als dat Conchita in het bezit is van een mannelijk hormoontje of twee. Het stijltje, de 'grainy' look en de besturing zijn erg Resident Evil 4-ig, en dat is natuurlijk geen nadeel. Ook komen er Silent Hill-invloeden naar voren, want hoofdpersoon Sebastian Castellanos hallucineert er lustig op los, met vervormende omgevingen als gevolg, en sommige vijanden doen denken aan Puppet Nurses en Mannequins.



Het grote verschil met Silent Hill, waardoor TEW tóch meer gemeen heeft met Resi 4, is dat Detective Sebastian verre van weerloos is. Hij heeft een shotgun, een revolver en een flinke kruisboog. Er is af en toe nog wel een gebrek aan ammunitie, maar er kan dan altijd nog met de Bowie knife ge-(stealth)killed worden. Bovendien werkt de besturing intuïtief en soepel, wat natuurlijk niet bepaald illustratief is voor de klassieke survival horrorgame zoals de eerste delen van Silent Hill.

Al met al doorloop je de game met een killing machine van een knakker. Dus hoe kan dat nou eng zijn? Belangrijker nog: hoe kan IK daar nou bang van worden? Want dat was natuurlijk de vraag die iedereen bij Bethesda, alle aanwezige journo's en Jessica Chobot bezighield.

GRAADMETER

Schrikmomenten zijn belangrijk voor een goede horrorgame, maar een onbehaaglijk, smerig en/of beklemmend sfeertje is minstens zo essentieel. TEW weet dat neer te zetten, zonder dat het doorslaat naar simpelweg onaangenaam, iets waar de latere delen van Silent Hill nog wel eens last van hadden.

Ook durft de game zonder schaamte survival horror te zijn, compleet met clichés zoals langzaam openende deuren, doorwrochte puzzels en lompe hoeveelheden gore. Dit betekent tegelijkertijd dat TEW een lichtelijk ouderwetse game is, maar frisse elementen zoals door de levels verspreide vallen, een crafting-systeem en de mogelijkheid om je skills te upgraden, zorgen ervoor dat stoffige bejaardheid voorkomen wordt.

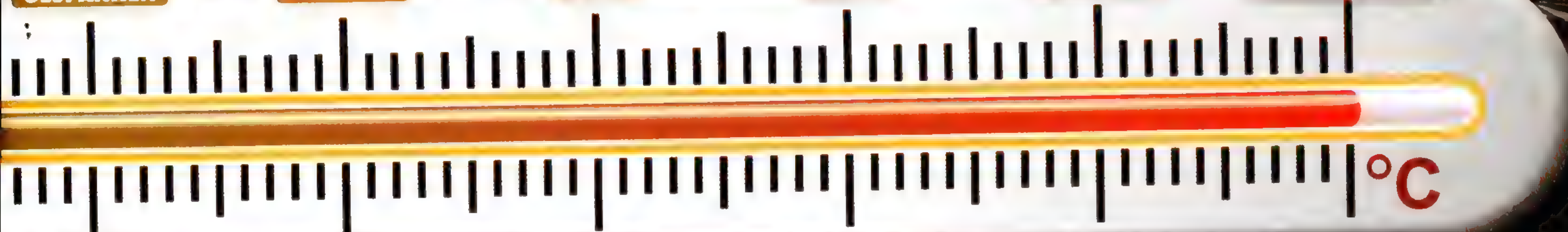
Maar om de onderzoeksvraag van het event in Santa Monica te beantwoorden, zodat iedereen weer verder kon met z'n leven, nam ik aldaar het woord. Ik tikte tijdens het diner met een vork tegen m'n halflege glas gin-tonic, stond op en sprak: 'Lieve mensen. Fijn dat ik de graadmeter mag zijn voor het toekomstige succes van The Evil Within. Hoe logisch ook, het is zeker een eer dat jullie zoveel vertrouwen in mij stellen. Het doet mij daarom deugd het goede nieuws met jullie te delen: ik heb een zweetdruppeltje gevoeld! En nee, die was niet van de hitte, maar van de semi-spanning!'

Met een tevreden glimlach ging ik zitten. Vreemd genoeg werd er niet geapplaudisseerd...

weetje • weetje

Tijdens een erg toffe puzzel krijg je een aantal dwarsdoorsnedes van hersenpannen te zien, en moet je in het juiste gedeelte van het brein pulken om verder te komen. Het grappige is dat de gezichten van deze doorgesneden hoofden nog gewoon bewegen! FREAKEH!





BETHESDA GAME STUDIOS SPECIAL

BATTLECRY

WOUTER VRAAGT ZICH AF WIE HIJ INTERVIEWT

Ook in Santa Monica tijdens Bethesda's Pre-E3 Event: de aankondiging van een gloednieuwe titel! Het is Battlecry, een free-to-play hack 'n slash multiplayer only titel! ... Ow... Wouter was enthousiast, totdat hij het genre te horen kreeg. Is dat voorbarig?

'This is Wouter from Power Unlimited,' stelt de knakker van Bethesda mij voor. 'Wouter, this is... well, you know who it is', zegt hij vervolgens, terwijl hij naar de bebrilde man wijst die ik ga interviewen. Eh, eigenlijk heb ik geen idee. Niet dat het uitmaakt, want het fijne aan een interview is dat beide mensen het best wel makkelijk hebben: de een hoeft alleen maar te vertellen over iets waar diegene (hoogstwaarschijnlijk) zeer passievol over is, terwijl de ander gewoon vragen moet stellen. Voor dat laatste mag je echt compleet clueless zijn, hoef je echt geen fuck te weten, zelfs niet wie je interviewt. Zolang je het onderwerp maar weet, en dat was in dit geval Battlecry.

VRAAG → ANTWOORD

Interviewen: het is zo makkelijk. Je mag domme vragen stellen, zolang je het maar laat voorafgaan door iets in de geest van 'let's get the more obvious questions out of the way' of heel brede vragen, waarvoor je gewoon moet zeggen 'can you tell me something about...'. Je kan zelfs simpelweg halve statements droppen en dan wachten, zoals hoe ik het interview met die onbekende man begon: 'The first thing that comes to mind when you hear the words 'free to play', is microtransactions...'

"No", zegt hij met een Oost-Europees accent (en laten we vanaf nu maar overgaan in het Nederlands, voor de taalgehandicapten onder jullie) "voor mij is dat een nieuwe generatie jongeren die opgroeit met het spelen van games waar ze niet per se voor willen betalen, tenzij ze die echt heel leuk vinden."

"Heb je zelf wel eens een F2P game gespeeld?"

"Ik heb gewerkt aan een game die later free-to-play werd: Team Fortress." Aha! Een hint naar wie deze mystery man is! Hij heeft dus bij Valve gewerkt, daar moet ik op inhaken: "Team Fortress 2 was de eerste game waar ik aan dacht toen ik Battlecry zag. Dat was dus geen toeval?"

"In die zin dat ik iets wilde maken dat heel erg explosief en lichamelijk is, een third-person battle arena die niet voelt alsof je op afstand speelt met speelgoedjes, maar een FPS-gevoel heeft. Adrenaline-pompend, 'in your face', makkelijk om in te komen."

weetje • weetje

Er zijn drie verschillende facties in Battlecry: de Kosacks (noem ze de Russen), Imperials (Britten) en de Han Dynasty (Chinezen).

VIKTOR REZ... EH, ANTONOV

"This is a game about adrenalized brutal combat, there is no compromise there", knalt de mystery man er nog effe uit, als ik 'm vraag waarom de mannetjes in Battlecry op alle denkbare manieren in stukken gehakt kunnen worden. Duidelijke taal! En inderdaad, het is een snel, third-person hakspelletje gesitueerd in een wereld zonder buskruit, waar je in gestileerde omgevingen zo hard en zo snel mogelijk moves loslaat op de andere spelers, die in drie verschillende classes komen (een ranged wijffie, een gepantserde ridder-achtige en een snellere stealthy klasse). Tussen de hakpartijtjes door slinger je door de levels heen, waardoor de snelheid erin blijft en de game vooral geschikt is voor... tja, adrenaline-junkies.

Maar de grootste trekker van Battlecry is voor mij toch wel deze gast, deze knakker die, zo ontdek ik langzamerhand, ook heeft gewerkt aan Dishonored en Half-Life 2. En dat zie je aan de stijl van Battlecry, hoewel Viktor Antonov (zo heet hij, dat heb ik inmiddels gegoogled), er anders over denkt. Want als ik opper dat zijn games allemaal een bepaalde stijl hebben, dan zegt hij: "Iedereen zal wel z'n eigen stijl hebben, maar het is voor mij niet zo overduidelijk om m'n eigen stijl te zien. Maar stijl komt op een tweede plek. Ik wil in de eerste plaats graag games van hoge kwaliteit met een hoge fun-factor afleveren. There is no compromise there."



weetje • weetje

Er zit in de eerste instantie nog weinig verhaal in Battlecry, maar Viktor en Kornuiten (de ontwikkelaar heet ook Battlecry) zijn van plan comics uit te brengen met achtergrondinformatie over de game.

PU's Kartfestijn in BEELD



Afgelopen maand werd een oude traditie in ere hersteld: karten met het hele PU-team. Alleen Graddus ontbrak wegens vakantie en Alie was geblesseerd vanwege een val van haar fiets. Dat iedereen zich prima vermaakte, kun je wel zien aan de foto's, en Ed doet er met een paar bijschriften graag nog een schepje bovenop.

IK KRIJG ALTIJD ZO'N DROGE BEK VAN DAT KARTEN. BEDIEN JE OOK TIJDENS DE RACE?

Het waren niet alleen de banden die rookten...

GELUKKIG, VOLGENS BUIENRADAR BLIJFT 'T DROOG. IK HAAT RIJDEN IN DE REGEN.

DIT IS EEN INDOOR KARTCENTRUM, DWAAS

ALS TJEERD DIE BANANENSCHILLEN STRAKS ECHT GAAT GEBRUIKEN, HEEFT IE EEN PROBLEEM MET MIJ

ZOU ER OOK EEN APARTE WEDSTRIJD ZIJN VOOR KLEINE, KALE 50-PLUSSERS?

EN TOEN VIEL IK DUS VAN DE FIETS OMDAT M'N VETER TUSSEN DE KETTING KWAM

JA, JA.. ZAL HET TOUWTJE VAN JE TAMPON WEL GEWEEST ZIJN

ÉÉN TIP: NOOIT IETS MET VEEL KNOFLOOK ETEN ALS JE KORT DAARNA EEN HELM OP MOET...

SNAPUSHOTS • SNAPUSHOTS •

Jurjen koos als enige voor een rode overall, in plaats van een racejasje. Het deed 'm als Assenaar zo aan thuis denken.

Uit je dak terwijl je 3e bent geworden. Dan ben je een echte tobsporter.

3 1

NEE, IK WAS NIET BANG OM MEE TE DOEN. IK HAD EEN ALIBI!

SAMUEL, DIE HELM IS ECHT VEEL TE GROOT VOOR JE!

Routinier Jurjen zorgt ervoor dat Nick voorlopig nog niet droog achter de oren is.

EEN DIEPE DUIK IN DE WERELD VAN...

WATCH_DOGS

Of de hype nou wel of niet helemaal is waargemaakt, Watch_Dogs is dé game van het voorjaar en de zoveelste hit voor Ubisoft op rij. Hier op de redactie speelde vrijwel iedereen de game, en met name Florian, Graddus en Jan raken maar niet uitgesproken over het hack-avontuur van Aiden Pearce.

Watch_Dogs is typisch zo'n game waar je niet snel over uitgesproken raakt. Dat komt omdat het spel boordevol content zit, maar ook omdat je steeds weer nieuwe dingen ontdekt. De game biedt naast de story heel veel zijmissies en minigames, en wie weet wat de Season Pass allemaal nog voor goodness gaat brengen?
Omdat we ook na uit het uitspelen van de Story Campaign nog heel wat uurtjes hebben doorgebracht in het Chicago van Aiden Pearce kwamen er genoeg onderwerpen boven tafel die we graag met jullie willen delen.
Kortom; vier pagina Watch_Dogs ditjes en datjes, over GTA, de online mode, de mooiste momenten, real life hacken en nog veel meer...

MAG JE WATCH_DOGS MET GTA V VERGELIJKEN?

Over de vergelijking van Watch_Dogs met GTA V is al veel gezegd en geschreven. Sommigen vinden het appels met peren vergelijken omdat het 'compleet verschillende games' zijn.
Onzin! Want zoals appels en peren beide tot de categorie fruit gerekend kunnen worden, zijn Watch_Dogs en GTA V beide sandbox games. In een Amerikaanse stad. En kun je in beide als een olifant in een porseleinkast tekeer gaan.
Tuurlijk, er zijn nuances. Het hacken vooral. Maar is dat nou echt de gamechanger die Watch_Dogs ineens héél anders maakt dan de zoveelste open world titel? Nee, zeker niet.
In basis is Ubi's game zelfs bijzonder traditioneel: er zitten wagens en wapens in, en missies die je - naar goed sandbox-gebruik - ook compleet kunt negeren. En daar zit hem nou net de crux. Watch_Dogs wil namelijk níet dat je van het gebaande pad afwijkt. Op het zomaar doodrijden van onschuldige burgers staat een karmastraf, alsook een onvermijdelijke confrontatie met het agressieve politieapparaat van Chicago. Dus doe je dat maar niet. Je wordt een bepaalde richting opgeduwd - iets wat je nou juist níet van een open wereld spel verwacht.
In die zin zijn Watch_Dogs en GTA V dus wel degelijk verschillend. Ubisoft wil een verhaal vertellen, terwijl je in de game van Rockstar je eigen verhaal maakt. Is het een beter dan het ander? Wellicht. Is het met elkaar te vergelijken? Absoluut. En dan mag je zelf bepalen welke van de twee je voorkeur heeft.

Wat zou jij in real-life het liefst hacken?



De gokautomaten in het casino? De PC van Ed? De lichtmasten van stadion De Kuip, zodat elke wedstrijd van Feyenoord in een reglementaire 0-3 nederlaag eindigt en de Rotterdammers degraderen? ... Ach, weet je: ik hou het wel gewoon bij hacken in Watch_Dogs. Want van totale controle zou het echte leven ook maar saai worden...



DOWNGRADE?

Watch_Dogs is zonder twijfel een leuke game geworden, maar de vroege aankondiging en de eerder getoonde beelden en info gaven toch wel een beetje een verkeerd beeld.
Zo heeft Watch_Dogs overduidelijk een grafische downgrade gekregen en is de game zelfs op een monster-PC niet zo mooi als de eerste footage die Ubisoft liet zien. Ook zagen we bijvoorbeeld in trailers dat je een gigantische ravage op kruispunten kon veroorzaken, maar in werkelijkheid ben je al blij als er twee auto's op elkaar knallen.
Er werd daarnaast verteld dat we via hacks de volledige stad over konden nemen, maar daar kunnen we toch niet echt over spreken? In bepaalde missies doe je heus fantastische dingen met je hack skills, maar het is niet alsof je die altijd tot je beschikking hebt, terwijl je door Chigaco loopt.

WAT KAN GTA V LEREN VAN WATCH_DOGS?

❶ Dat mensen meer zijn dan een nummer. In Watch_Dogs zijn het namelijk individuen, met een naam, een baan en hun eigen karaktertrekken. Da's nog eens wat anders dan politieagent nummer 58921 of de zoveelste gezichtsloze 'zakenpik-die-moet-hopen-dat-ik-in-een-goede-bui-ben-omdat-ik-anders-met-m'n-Hummer-over-hem-heen-rij' uit GTA V.
❷ Non-lineaire missies. Zeg nou zelf: vond jij de vertakkende overvallen in GTA V ook niet het vetst? Helaas waren de overige opdrachten vooral variaties op fetch-quests. En dan ook nog behoorlijk scripted. In Watch_Dogs is elke missie open-ended, hoe klein ook. Je moet nadenken. Plannen. En als alles in de soep loopt: improviseren!
❸ Instant groei en progressie. Sowieso meer dan in GTA V, waar sommige segmenten te lang werden opgerekt - er kwam geen einde aan! Watch_Dogs daarentegen is lekker snack-sized, wat ook te danken is aan het belonende level-up systeem. Nieuwe perks, wapens en andere shit zijn nooit verder dan één of twee missies verwijderd. Je blijft spelen. Je raakt verslaafd.

Ik zou in deze game in een Suzuki Alto of een Smart rijden. Sta je nou eens niet voor paal.





Je vetste Watch_Dogs moment?



Hier op de redactie zijn de zogenaamde Criminal Convoy missies favoriet en daar heb ook ik mijn vetste Watch_Dogs moment meegemaakt. Om de schurken te onderscheppen, had ik een vrachtwagen gejat en daarmee reed ik op volle snelheid in op mijn target, waar er in deze missie zelfs twee van waren. Als een soort bulldozer schoof ik de hele convoy aan de kant en kwam met meer geluk dan wijsheid pal naast de tweede target te staan.
Ik stapte uit, mepte die gast met mijn knuppel alle tandjes uit z'n smoel en wilde als een dolle terugrennen naar m'n truck om in ieder geval veilig te zijn voor de kogels van de rest van zijn crew. In plaats daarvan zag ik in mijn ooghoek een elektriciteitskast en besloot in een split-second er naartoe te rennen en het ding te hacken. Er zaten drie bad guys op m'n ass, maar door de explosie van de gehackte kast dolven ze net op tijd het onderspit. Door het hacken van de kast ontstond er een blackout, waardoor ik mijn verwarde andere target zonder problemen kon overmeesteren en zelfs weg kon scheuren in zijn eigen auto. Het was allemaal zo gangster dat ik het hele filmpje meteen heb opgeslagen op de PS4! »



Heb jij weleens een hacker een hek zien hacken?

WAT KAN WATCH_DOGS LEREN VAN GTA V?

❶ Een gevoel van avontuur. In Watch_Dogs hoef je namelijk nooit echt op ontdekkingstocht. Het is slechts een gevalletje van 'alle icoontjes op de map afwerken'; een 'ziekte' waar wel meer Ubi-titels last van hebben. Daarbij is de spelwereld bij nadere inspectie teleurstellend steriel - er zijn bijvoorbeeld bijna geen betreedbare gebouwen.

❷ De tongue-in-cheek approach. Wij zullen niet de enigen zijn die vinden dat Watch_Dogs zichzelf veel te serieus neemt. Waar is de luchtige touch in de vorm van een gek als Trevor? Waarom kan Aiden niet naakt over straat rennen? Okay, het past niet bij de game. Maar kom op: één lullig clownkostuumpje?

❸ Oog voor detail. Watch_Dogs bevat toch aardig wat schoonheidsfoutjes. Zo missen we een straf voor doodgaan. Een adequate manier om je iPod te bedienen. Meer muziek. En sowieso méér content voor je - later in de miljoenen lopende - contanten. Daarbij: auto's die besturen als tanks, maar bij een botsing ineens niks meer wegen? Tja.

Wat zou jij in real-life het liefst hacken?



Buiten het hacken van de bankrekening en de agenda van Jan, zodat ik zelf alle vette trips kan doen, zou ik met de hack skills van Aiden Pearce net op tijd alle flitspalen en mobiele flitsers effe uitzetten! Het is belachelijk dat justitie de boetes van PU-redacteuren niet verscheurt, wetende wat voor belangrijk werk wij doen, dus dan moet het maar op deze manier.

Wat zou jij in real-life het liefst hacken?



De emailaccounts van alle bobo's uit de game-industrie zodat ik nog meer scoops kan brengen. De computers van de Staatsloterij, de Postcode Loterij én de Lotto. De telefoon van Ed om er allerlei rare ringtones en fake SMS-berichtjes op te zetten. En de redactiecomputer van DWDD zodat ze eindelijk een keer Power Unlimted, het belangrijkste blad van Nederland, aan laten schuiven bij Matthijs aan tafel.

Je vetste Watch_Dogs moment?



Mijn zoveelste crime intervention. Het lijkt een routineklus, maar de schurk weet in zijn wagen te ontkomen. Op zich geen probleem, ware het niet dat ik er op een of andere bizarre manier bovenóp eindig! Terwijl de bolide met een noodvaart door Chicago raast, schiet ik m'n AK-47 vanaf het dak leeg op het motorblok. *Wiiieeeeeuw* - oeps, de politie. Maar ik probeer juist te helpen, sukkels! *BOEM* Ha, in ieder geval is de motor stuk.

De crimineel stapt uit. Ik trap in zijn ballen en overmeester hem. Missie volbracht? Niet helemaal: de cops weten namelijk van geen ophouden! En ik sta in een verlaten tunnel, dus m'n enige kans is zo'n politiewagen. Ik knal een agent door z'n knar (eigen schuld!), stap in en kan nog nét op het knopje drukken om de brug te openen. Als Bruce Willis in zijn beste dagen, vlieg ik minstens tweehonderd meter verder een verlaten industrieterrein op. Eindelijk veilig! Gekkenhuis! Watch that, GTA V!

BEST OF UBISOFT?

Ubisoft heeft de afgelopen jaren heel wat ervaring opgedaan met open wereld games, met dank aan Assassin's Creed en de laatste Far Cry 3. We zien dan ook heel duidelijk spelelementen uit die games terug in Watch_Dogs. Dat heeft voor- en nadelen.

Het hacken van ctOS servers lijkt wel erg op het overmeesteren van de Borgia Towers en het unlocken van de radiotorens uit AC/Far Cry. Sowieso zien we nu in iedere open wereld game de map met icoontjes terug en een map die zich langzaam opent met informatie. Dat is niet erg - als iets werkt dan werkt het - alleen gaan alle games op den duur wel een beetje op elkaar lijken op die manier.

Echt een verademing is de combat in Watch_Dogs. Het coversysteem werkt soepel en intuïtief (Splinter Cell) en ook de handling van de wapens voelt goed (Splinter Cell/Ghost Recon). In menig sandbox game is de combat toch wat stroefjes en ook bij GTA V kan het beter, maar in Watch_Dogs voelen, klinken en schieten de wapens allemaal spot on. Dit heeft Ubisoft als geen ander in de vingers.

Het free-running van Assassin's Creed kent ook in Watch_Dogs één groot gemis: je kunt om een of andere reden niet van gebouw naar gebouw springen. Wellicht de Animus wat beter afstellen? Hè? Wat zeggen we nou weer?

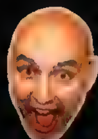
Verlanglijstje Watch_Dogs 2

- Iets realitischer rijdende auto's.
- Een hoofdpersonage die wat minder gromt en in zichzelf praat. Eén Max Payne is meer dan genoeg.
- Meer impact naar aanleiding van je acties. Mensen overhoop schieten en omver rijden zorgt voor slechte karma, maar auto's, de publieke ruimte en gebouwen stuk rijden en terroriseren niet. Dat is raar.
- Het hacken zelf (de minigame met het omzetten van schakelaars door ze te draaien) is wel erg simpel vormgegeven maar wordt niet zozeer moeilijker maar wel onoverzichtelijker. En dan ga je maar een beetje als een dwaas overal op rammen.
- Meer consequenties voor het inbreken/hacken bij gewone burgers. Je kunt behoorlijk voyeurtje spelen maar het grijpt nooit echt in op de gameplay. Dat zou dieper kunnen en mogen.
- Meer binnen-locaties.

Alle lichten op groen geeft een enorme chaos. Maar bij Oranje is 't ook chaos, hoor...

Een metro boven de grond is als een hoer met smetvrees, een nudistenkamp op Antartica, een profvoetballer zonder tatoos, Roy Donders zonder juichpak.

Je vetste Watch_Dogs moment?



Vooral met de blockers (die paaltjes in de weg die omhoog en naar beneden kunnen) heb ik me kostelijk vermaakt. Op een gegeven moment had ik door dat, als je het goed timed, je de blockers zo kunt hacken dat ze omhoog gaan net op moment dat jij met je auto er half overheen bent. Dan word je vervolgens met veel kabaal de lucht in getorpedeerd. Super funny.

MULTIPLAYER

In de eerste plaats is Watch_Dogs een echte singleplayer ervaring, maar er valt ook online een hoop te beleven. Zo zijn alle spelers met elkaar verbonden en kunnen gamers bij elkaar 'inbreken' om geld, wapens en eeuwige roem te scoren.
Het is niet altijd even fijn om ineens op zoek te (moeten) gaan naar de hacker in kwestie, maar dat maakt het eigenlijk ook juist leuk! Laat ons dit uitleggen.
Het mag dan irritant zijn dat je, om de hacker te vinden, abrupt moet stoppen met alles waar je op dat moment mee bezig was, maar de voldoening als je hem vindt, is des te groter. Het geeft een gruwelijke kick om de plannen van een andere gamer te dwarsbomen met je eigen skills en andersom is dat uiteraard ook het geval.
Als het je lukt om uit handen van de gamer te blijven die je probeert te hacken, geeft dat een machtig gevoel. Wil je dat ook ervaren? We hebben een gouden tip voor je!
Als je iemand wil hacken, moet je in z'n buurt zijn en dat maakt het moeilijk om ongezien te blijven. Als je echter boven of onder je slachtoffer gaat zitten, wordt het al veel moeilijker om je te spotten. Zo hebben we ons een aantal keer helemaal kapot gezocht naar een andere speler, om pas op het laatst door te krijgen dat er onder ons een weg liep waar de fucker doodleuk midden op straat stond. Buiten dat het lastiger is om je op die manier te vinden op de map, duurt het soms wel effe om naar boven of naar beneden te gaan, wat je genoeg tijd geeft om de boel te hacken. Werkt altijd.
Er is ook een hoop lol te beleven met online races. Je scheurt vrij standaard met een aantal gasten door de stad op zoek naar de finish of het volgende checkpoint, maar door het gebruik van hacks krijgen de races toch iets nieuws en verslavends. Er gaat niks boven de koploper volledig van de baan te blazen met een putdeksel, of net voor z'n neus palen uit de grond te laten komen. Neem het niet al te serieus en er verschijnt vanzelf een big smile op je smoel. ✖

MINIGAMES

Heb je alle minigames gespeeld in Watch_Dogs? Sommige bestaan uit meerdere missies en hebben zelfs een eigen progression tree!

ALONE	NVZN
Cash Run	Poker
Chess	PSYCHEDELIC
CONSPIRACY!	Shell Game
Digital Trips	Slot Machine
Drinking Game	SPIDER-TANK
MADNESS	

DE REVIEW

Mocht je om onverklaarbare redenen de review van Watch_Dogs op PU.nl hebben gemist; we gaven de game een 89.
De conclusie luidde: "Watch_Dogs is een heerlijke sandbox game geworden en tegelijkertijd een bloemlezing van fijne, typische Ubisoft spelelementen in een hightech hack-jasje. De (grafische) revolutie blijft uit, en het hack-kunstje wordt op den duur wat herhalend, maar desalniettemin is dit dé musthave game van het moment."
Wil je meer lezen, check dan **www.pu.nl/artikelen/review/watch-dogs-review** of scan de QR code.



EA SPORTS UFC® SPECIAL



Vergeet Street Fighter, Tekken en Mortal Kombat. De vetste gevechten vind je namelijk in de UFC! En al heeft Graddus niet het lijf van JJ of de intimidatietechnieken van Ed, hij is al jaren groot fan. En omdat er een nieuwe UFC-game aankomt, leek 't ons een mooi moment voor een keiharde special.

DE BRUUTSTE SPORT TER WERELD

Een warme zomernacht in 2009. De geur van verschraald bier, vette frikadellen en viezig vriendenzweet vult mijn veel te kleine appartementje. Ik kijk op de klok: 3:34. Damn, wat doen we onszelf toch elke keer aan? Waarom zitten mijn maten en ik voor de zoveelste keer tegen onze slaap te vechten? We kunnen toch ook gewoon morgen kijken?

Maar nee, live is het veel vetter. En nog een halfuurtje dan begint aan de overkant van de oceaan editie 100 van het bottenbrekende, bloedspuitende spektakel genaamd UFC. De Ultimate Fighting Championship. Zonder twijfel het wreedste sportevenement sinds de hoogtijdagen van het Colosseum.

Nog maar een paar seconden nu. Op het scherm klinkt al het vertrouwde *tada-tzjioef* geluidje van het logo. Het dynamische duo Joe Rogan en Mike Goldberg knalt door de speakers. Yes, de shit is aan!!!! Iemand nog een biertje?

TWEE VLIEGEN IN ÉÉN KLAP

Fast forward naar vandaag de dag. Nog altijd hou ik met vrienden zo af en toe een UFC-nachtje, al is het door de komst van werk, vriendinnen en andere ouderdomskwalen wel minder frequent dan vroeger. Oh, en er moet natuurlijk ook nog gegamed worden.

"EA Sports UFC tilt mo-cap naar een nieuw niveau."

THE ULTIMATE FIGHTER

De UFC bestaat al jáááááren. Sinds 1993, om precies te zijn. Niet voor niets zijn er obscure games voor de DreamCast en PSOne te vinden. Echter, de sport werd pas écht populair met het eerste seizoen (in 2005) van The Ultimate Fighter, een TV-show spelend in een Big Brother-achtig huis, waarin twee teams vol vechters strijden voor een miljoenencontract in de UFC.

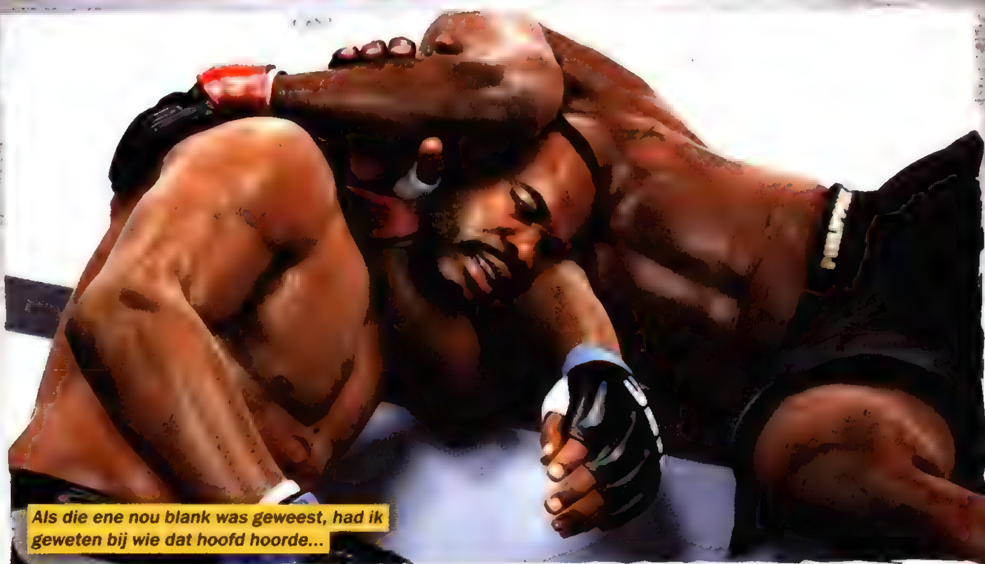
En weet je wat? Die shit zit nu ook in de Career Mode van EA Sports UFC! Een briljante toevoeging, die een persoonlijk tintje aan een anders toch wat steriele ervaring geeft.

Gelukkig lijkt daar, met de release van EA's nieuwe UFC-titel, binnenkort een perfect twee-vliegen-in-één-klap medicijn voor te komen. Maar daarover straks meer. Eerst eens kijken wat die hele UFC-shit nou precies zooo... ultiem maakt.

Het belangrijkste ingrediënt is simpel. Iets waar wij mensen al sinds de oertijd een zwak voor hebben: gruwelijk grof geweld. Want laten we elkaar geen mietje noemen: de UFC is geen plek voor chokers, whiners en watjes. Nee, deze sport is bruut. Veel bruter nog dan K1. Er zijn slechts een paar regels: geen footstomps, geen gekrab en niet aan elkaars kleding/haren/edele delen zitten. Voor de rest mag binnen de Octagon - de gepatenteerde gevechtsarena zonder ringen - ALLES.

En dan bedoel ik ook letterlijk alles. De UFC is namelijk de meest gevarieerde knokdiscipline ter wereld. Hier staan goed getrainde boksers tegenover woeste worstelaars, en heeft zelfs de underdog een 'fighting chance'. Je kunt immers altijd een lucky punch landen.

Toch is de essentie van de sport dat je alle tech-

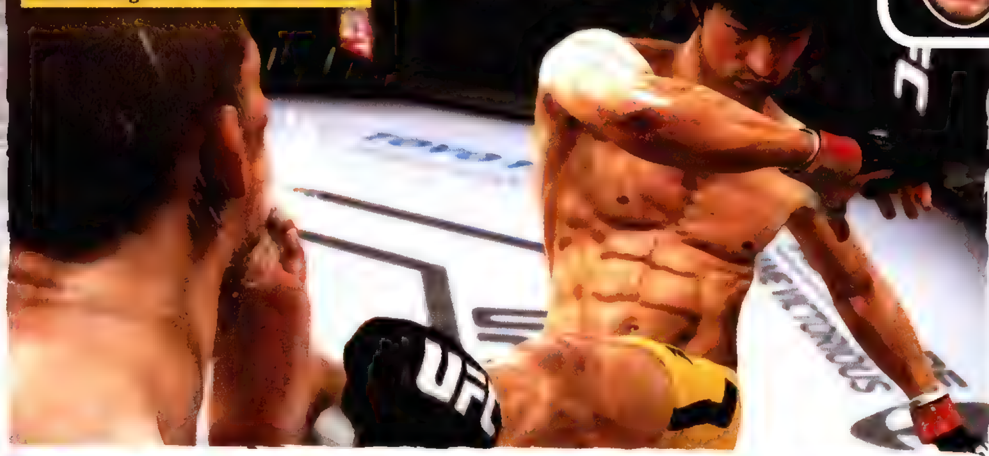


Als die ene nou blank was geweest, had ik geweten bij wie dat hoofd hoorde...

nieken onder de knie moet hebben. Kijk naar een man als Kimbo Slice, koning van de straat en YouTube, de Neymar van het Mixed Martial Arts. Maar met zijn ééndimensionale techniek uiteindelijk het lachertje van de Octagon. In de UFC redt alleen de crème de la crème het.

EYE OF THE TIGER

Ook qua ambiance gaat er niks boven een UFC-event. Serieus, laat het maar aan de Yanks over om een bombastische show te bouwen: als opwarmertje café-achtige dronkaards die een beetje op elkaar staan in te rammen, waarna het niveau steeds hoger wordt en aan het einde van de avond/nacht een zinderend titelgevecht op het programma staat.
De sfeer eromheen maakt het helemaal af. Neem de intro's van de verschillende vechtersbazen, onder de tonen van hun zelfgekozen 'volkslied'. Tuurlijk, aan het geijkte Eye of the Tiger ontkom je niet. Toch blijken UFC'ers een stuk creatiever dan hun dartende collega's. Daarnaast leer je mannen kennen als Stitch, de dokter. Dana White, de brutale UFC-kingpin. Of Herb Dean, de flegmatieke arbiter die kijkt alsof ie net uit de coffeshop komt rollen. Het wordt bijna een tweede familie.
Op dat moment opent de UFC zich pas écht, en besef je hoeveel moois deze geweldige sport te bieden heeft. Ja, ook als je niet elke maand tot diep in de nacht zit te wachten tot er weer een nieuw evenement begint, is het genieten geblazen. Zoals ik al zei; deze shit is bruter dan Tekken, Mortal Kombat en Street Fighter. Gecombineerd.


Iemand als Bruce Lee deelt geen handtekeningen uit maar voetafdrukken.


Rich Franklin, bijgenaamd De Wijsneus.

MIJN VIJF FAVO UFC-FIGHTERS

5 **Chuck Lidell** - In zijn hoogtijdagen sloeg deze vervaarlijke redneck met kolenschoppen elke tegenstander K.O. Een beest in UFC 2009 Undisputed!
4 **Rampage Jackson** - Kolossale gorilla, die elke overwinning viert met een luidkeelse oerwoudkreet. Zijn headslams zijn even berucht als spectaculair.
3 **Georges St-Pierre** - A.k.a. 'the complete fighter'. Kickboksen, muay thai, worstelen; voor deze man kent de UFC geen geheimen. Was ruim vijf jaar welterweight kampioen.
2 **Lyoto Machida** - Hét bewijs dat je ook zonder spieren als staalkabels de UFC kunt domineren. De gracieuze Machida is met recht 'style over substance'.
1 **Brock Lesnar** - Ken je dat? Dat anderen vinden dat je op iemand lijkt, maar jijzelf totaal niet? Ik heb het met Brock Lesnar. Want kom op, ik heb toch niet zó'n zwijnenkop?



EA SPORTS UFC

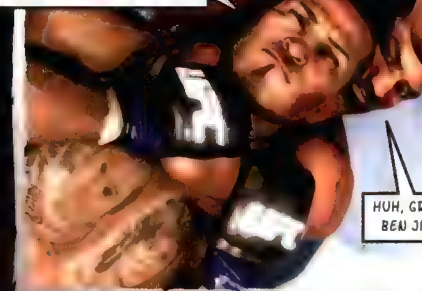
Eind juni verschijnt er ook weer een nieuwe game. EA Sports UFC heet het spektakel.
Helaas heb ik het spel nog niet héél uitgebreid kunnen checken (zie disclaimer) maar wat ik wél weet, is dat dit de eerste next-gen vechtgame wordt die ook echt aanvoelt alsof ie voor nieuwe hardware is ontwikkeld.
Dit uit zich in kleine details, zoals de zweetdruppels op het hoofd van John Jones of de flabberende vetkwabben in de pens van Roy 'Big Country' Nelson. Maar beter nog: alles beweegt vloeiender dan een paaldansende Beyonce. Dacht je dat FIFA 14 en NBA 2K14 er slick uitzagen? Think again. EA Sports UFC tilt mo-cap naar een nieuw niveau.
Belangrijkste is echter: hoe speelt het? Is de balans tussen vuistactie en rollenbollen op de grond spot-on? Dit laatste was bij de UFC-titels van Yuke's immers nog vaak een probleem.
Nou, het lijkt erop dat EA deze delicate kwestie heeft weten te tackelen. Zo werkt het schoppen en slaan nog altijd via de knoppen, maar is ook submissie dankzij intuïtieve stickplay geen brug te ver meer. Zo kunnen n0Obs zich beter meten met de pro's. Al hebben ze ook met button-bashen natuurlijk altijd een fighting chance. Net als in het echt...

DISCLAIMER

Op het moment van schrijven had EA niemand van de Nederlandse media review-kopietjes van UFC toegestuurd. De reden? Voor de uitgever heeft het spel in de Benelux geen prioriteit. Sterker: de marketing is bijna nul. Jammer, want UFC leeft hier wel degelijk.

EA SPORTS VS. UFC

De samenwerking tussen EA en UFC is opmerkelijk. Een paar jaar geleden namelijk leefden de twee nog op voet van oorlog met elkaar. Oorzaak was het feit dat EA geen interesse had in een UFC-licentiegame. De uitspraak *'It's not even a real sport'* was daarbij tegen het zere been van UFC-boss Dana White; helemaal toen EA na het succes van Yuke's Undisputed-titels alsnóg met een MMA-spel kwam.
Maar inmiddels is de strijdbijl dus begraven. Al is het in de UFC natuurlijk altijd de vraag voor hoe lang...





AMD

BATTLEFIELD 4

VERKLAAR DE TOTALE OORLOG.

Dompel jezelf onder in de real-time oorlog van Battlefield 4™ met ragscherpe grafische beelden en hoge prestaties die alleen AMD APU's, AMD FX Processors, AMD Radeon™ Graphics en AMD Radeon™ geheugen kan leveren.

Ervaar totale immersie met AMD Eyefinity multi-display technologie en heb controle over het hele slagveld met ongeremde prestaties en snelheid.



BATTLEFIELD 4™ AVAILABLE NOW ON
WWW.ORIGIN.COM/BATTLEFIELD





ALTERNATE DICE


Origin Powered by EA
FROSTBITE 3

REVIEWBLAD

TOPSCORE

GRID: AUTOSPORT
(PAG. 064)





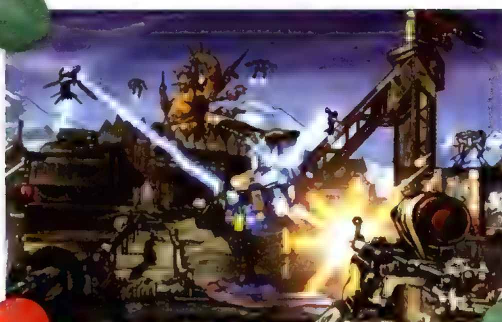


PISLAUWE GAMEPLAY

MURDERED: SOUL SUSPECT
(PAG. 060)

OVERVERHITTE VITA

BORDERLANDS 2
(PAG. 062)







IJSKOUDE OMGEVINGEN

LAST INUA
(PAG. 063)

Mijn 5 Centen - De PS4 en Xbox One? Als ik eerlijk ben, vind ik er tot op heden weinig 'next-gennerigs' aan. En inmiddels is de release dik zeven maanden geleden (die Xbone kun je prima importeren), dus excuses als 'launch line-ups zijn altijd matig' en 'de devs moeten de hardware nog onder de knie krijgen', zijn wat mij betreft verjaard. Nog altijd speel ik oude wijn in nieuwe zakken. TERWIJL IK FUCKING WEGGEBLAZEN WIL WORDEN!!! Toegegeven, ik schrijf dit vlak voordat we naar de E3 afreizen (mijn ontmaagding!). Op zich is een Houdini'tje dus best mogelijk, en verrast de bizz ons in L.A. met de meest waanzinnige 'prestige' ooit: een hoge hoed vol frisse IP's, of anders bestaande spelconcepten die zó verschrikkelijk door elkaar zijn geschud, dat de San Andreas-breuklijn er spontaan van loskomt. Da's echter een longshot. In dit digitale tijdperk blijft namelijk niks geheim, en zijn games als Battlefield: Hardline, Forza 2, de nieuwe Mortal Kombat en vele andere nu al - bewust of onbewust - gelekt. Maar het grootste probleem? Dat veel van die shit ook prima op de Xbox 360 of PS3 kan draaien. Oude wijn. Nieuwe... precies.

Toch, misschien ben ik gewoon een zeiksnor. Immers: ook van ouwe alcohol word je uiteindelijk echt wel dronken... - *Graddus*



- TOMODACHI LIFE
- MURDERED: SOUL SUSPECT
- ULTRA STREET FIGHTER IV
- BORDERLANDS 2
- LAST INUA
- GRID: AUTOSPORT
- TINY DICE DUNGEON

OOK GESPEELD

- BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE
- TRANSISTOR
- BOUND BY FLAME
- TROPICO 5
- MARVEL AVENGERS ALLIANCE TACTICS
- PICROSS E4
- MUGEN SOULS Z
- SXPD
- WAYWARD SOULS
- SCRAM KITTY AND HIS BUDDY ON RAILS
- TITAN ATTACKS
- SPARKLE 2
- CEL DAMAGE HD
- HEGEMONY ROME: THE RISE OF CEASAR
- MONOCHROMA

TOMODACHI LIFE

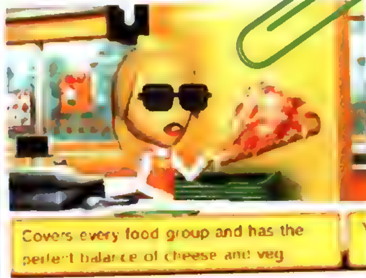
EEN WEEKJE EEN ANDER LEVEN

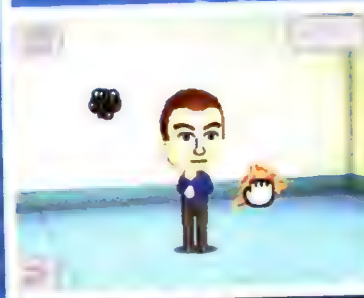
Omdat hij het echte leven te ingewikkeld vindt, slijt Jurjen zijn dagen liever in kleinere, meer behapbare simulaties van het leven. Na jaren in Animal Crossing, is zijn eerste week in de levenssimulator Tomodachi Life hem dan ook uitstekend bevallen. Al levert het feit dat zijn medespelers allemaal bekende koppen hebben wel verontrustende toestanden op...

MAANDAG

Hè, hè... ik heb van alle PU-redacteuren Mii-personages gemaakt en op mijn eiland geplaatst. Ed, Samuel, Jurjen, Jan, Florian, Graddus, Wouter, Tjeerd, ze krijgen allemaal een eigen kamer in het appartementenblok.
In de hoop op stomende seks stop ik er ook nog een paar vrouwen bij, zoals Patty Brard, Britney Spears en Lady Gaga. Die laatste neemt spontaan een baantje in de plaatselijke supermarkt, waar ik een paar pizza's koop om de hongerige JJ te voeren. Voor Samuel koop ik een meetlint in de vorm van een giraffe, zodat hij elke dag effe kan meten dat hij nog steeds erg klein is.





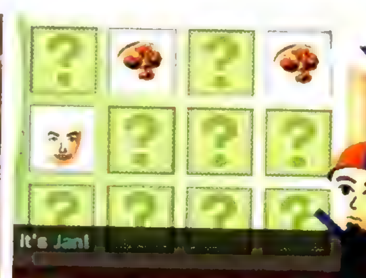




DINSDAG

Na toevoeging van Pikachu, Super Mario, Badr Hari en Jezus wordt mijn appartement spontaan een stukkie groter. Door de symbolen bij hun ramen, kan ik zien wat de personages bezighoudt: zwart duidt op een probleem, blauw houdt in dat iemand verdrietig is, oranje verwijst naar relatieproblemen, groen betekent dat iemand een minigame wil spelen.
Elke keer dat ik een spelletje speel of een probleem oplos, stijgt zo'n personage in level, en word ik beloond met geld en een item.
Daarnaast ontwikkelen de personages ook spontaan relaties, zoals Graddus en Florian, die constant rondjes rennen door Graddus' appartement, waarschijnlijk nog niet bekend met het feit dat Nintendo geen 'same sex'-relaties in Tomodachi Life toestaat.





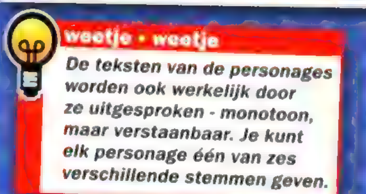




WOENSDAG

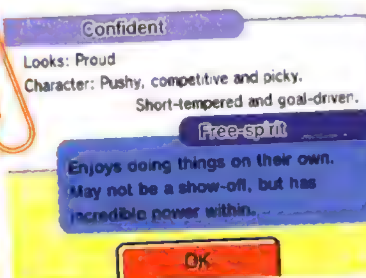
Omdat ik vind dat elke game een slechterik moet hebben, voeg ik via een QR-code Adolf Hitler toe aan het appartementenblok. Na het instellen van de parameters die de persoonlijkheid van elk personage bepalen, wordt Hitler bestempeld als proud, short-tempered and goal-driven. Klopt toch aardig.
Om de andere personages een beetje gerust te stellen, geef ik ze cadeautjes. Ed krijgt een tennisracket, Badr Hari een groene hoed en een stootzak en Florian maak ik blij met een Wii U. Natuurlijk komt Graddus meteen bij Floor op bezoek om het ding te testen.

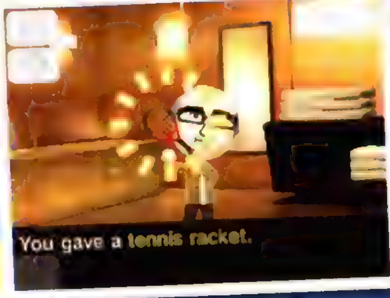
weetje • weetje
De teksten van de personages worden ook werkelijk door ze uitgesproken - monotoon, maar verstaanbaar. Je kunt elk personage één van zes verschillende stemmen geven.



"JJ blijkt een bijna perfecte match voor Patty Brard."

















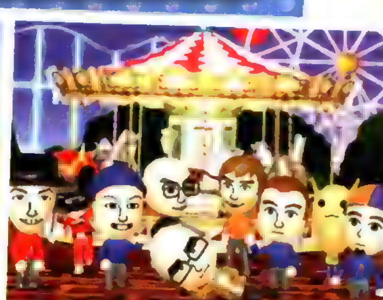
DONDERDAG

Het begint te broeien in het appartement: Wouter ontwikkelt gevoelens voor Britney Spears, Zelda verklaart Badr Hari de liefde en JJ blijkt een bijna perfecte match voor Patty Brard.
Om het saamhorigheidsgevoel op het eiland te versterken, schrijf ik voor Samuel de heavy metal-song 'POWER UNLIMITED'. Samuel geeft een sterke performance van dat nummer in de concerthal, met Jan, Graddus, Wouter en Florian als achtergronddansers.
Hitler blijkt niet echt een gezelligheidsdier: hij heeft zijn kamer zwart geschilderd en begint vreemde rijmpjes te prevelen.

VRIJDAG

Er komen steeds meer recreatiemogelijkheden op het eiland, zoals een café en een park waar mijn poppetjes kunnen frisbeeën en barbecueën. Er is ook een pretpark, waar ik zelfs een zeer eenvoudige RPG kan spelen, met mijn Mii-personages als gepixelde helden.
Voor alle duidelijkheid: mijn eiland (ik heb het Punesië genoemd) is geen plaats waar je daadwerkelijkheid doorheen kunt lopen. Het is eigenlijk een menu met locaties waar je op kunt tikken om je poppetjes daar hun ding te zien doen, met kleine mogelijkheden tot interactie.
Zo geef ik Ed een ventilator, waar hij vervolgens zelf voor gaat zitten. Heeft totaal geen nut voor wie of wat dan ook, maar dat geldt eigenlijk voor alles in dit leven.









ZATERDAG

Als ik 's ochtends effe bij Hitler ga kijken, heeft hij een droom waarin hij een kind is dat van een bank met kussens een soort bunker maakt. Het heeft iets onheilspellends, net zoals het feit dat Badr de laatste tijd zo fanatiek op zijn stootzak staat in te beuken. En wat dacht je van het feit dat Britney en Gaga zich laten masseren door Katniss en Tjeerd, waarbij de masseurs elk een bord met een dik belegde boterham onder hun ellenbogen plaatsen? Jezus zit veel thuis, en zegt dat hij wacht op een kans to een ander mens te worden. Zolang hij maar niet de Messias van Punesië gaat uithangen, vind ik alles best.

weetje • weetje

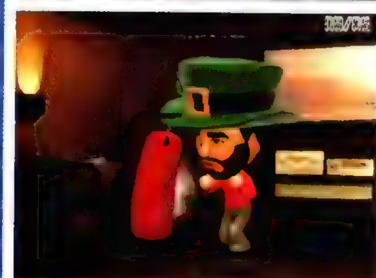
In 2009 verscheen in Japan de eerste Tomodachi voor de Nintendo DS, in april 2013 gevolgd door Tomodachi Life. De games zijn in Japan razend populair, in totaal zijn daar al 5,5 miljoen Tomodachi-spellen verkocht.

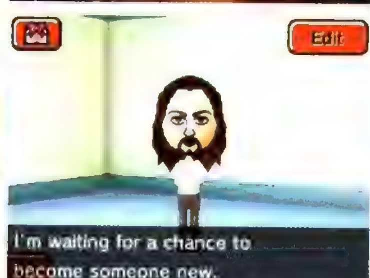
ZONDAG

Voor mijn gevoel raak ik de grip op mijn personages een beetje kwijt. Zo is Jezus daadwerkelijk een ander mens geworden: hij draagt een taarthoed en verkoopt bananen. Op zondag! JJ lijkt ook met zijn persoonlijkheid te experimenteren, hij heeft een sexy kerstvrouwpakje aangetrokken en zegt dat hij met Tjeerd wil relaxen. Zelda zegt dat Badr haar heeft geslagen, en ook al is daar niets van te zien, het mag toch wel zorgwekkend heten.
Misschien is het beter dit experimentele leventje effe te laten rusten - het begint ongeveer net zo ingewikkeld te worden als de werkelijkheid.

















SCORE 85

Dat je allemaal 'bekende' mensen toevoegt en die rare dingen ziet doen, is de voornaamste attractie van dit spel, wat eigenlijk geen spel mag heten, maar toch verrassend goed en grappig in elkaar steekt. Je gaat in elk geval eens iets nieuws beleven!

JURJEN



Na een uur of tien begint het allemaal wat repetitief te worden, maar in principe kun je hier eindeloos lang mee blijven pielen.

10+ UREN

3

BASICS

LEVENSSIMULATOR
NINTENDO SPD 1
1 SPELER
OUT NOW



MURDERED
SOUL SUSPECT

Graddus gedraagt zich de laatste tijd een beetje vreemd. Als een zielloze zombie strompelt hij over de redactie en als je goed luistert, kun je hem zelfs horen stamelen: *"I. Hate. Dead. People..."*. Zou het reviewen van Murdered: Soul Suspect daar iets mee te maken hebben?



Een uur. Een fokking úúr al loop ik doelloos door de straten van Salem, een suffig Amerikaans gehucht waar de tijd stil lijkt te staan. Letterlijk. Er gebeurt geen fuck. Ja, er zitten wat mensen op een bankje. En daar, in de verte, zie ik een geest - net als ikzelf. Dit is immers 'The Dusk', de schimmenwereld voor gestorvenen die 'unfinished business' hebben. De business van mij? Het vinden van mijn moordenaar. Maar ik had net zo goed vuilnisman kunnen zijn. Het enige wat ik namelijk doe, is zoeken naar kranten, graffiti en andere rotzooi.

Geestdodend

En het begon nog wel zo goed. Met een knal zelfs; het moment dat detective Ronan O'Connor door een gemaskerde man van vier hoog op de koude trottoirtegels wordt gemieterd. Einde verhaal? Niet helemaal. Zoals gezegd moet Ronan in het hiernamaals op jacht naar zijn beul, de enigmatische Bell Killer. Toegegeven: in het begin is dat best leuk. Ik struin wat rond in een appartementencomplex, me vergapend aan de manier waarop Murdered het vagevuur heeft vormgegeven - vol fantoomobjecten en spookachtige silhouetten. Cool! Jammer genoeg verzandt het al snel in een geestdodende speurtocht naar de moeder van een meisje, dat je via een priester in de vorm van een kat op het strand tussen de scheepswra..... ZZZZZZZZZZ, boring!!! Zeker fans van Stephen King en games als Silent Hill krijgen in Murdered cliché na cliché opgediend.

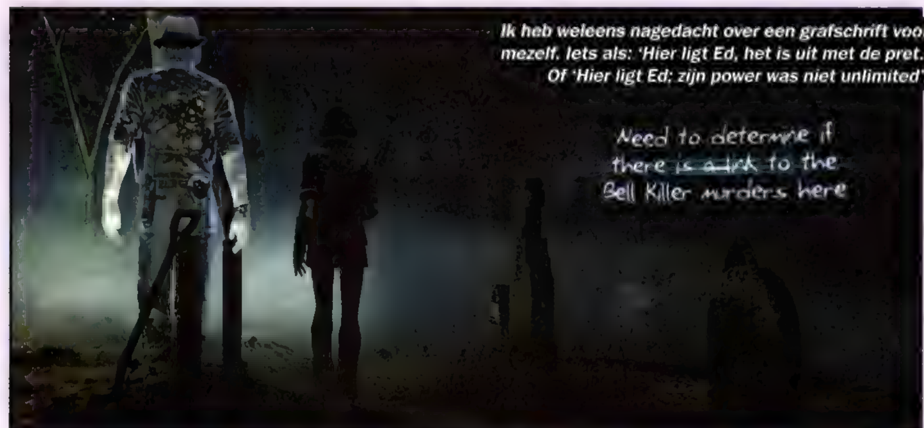
"Waar is de dynamiek? Waar zijn de puzzels? Waar is de GAME in dit futloze fetch-quest festijn?"

Kip zonder kop

De gameplay dan? Ha, goeie! Want weet je nog, die slaapverwekkende stukken in L.A. Noire als je op zoek moest naar bewijs? Inderdaad: in Murdered doe je niet anders. Situaties als ik net beschreef, waarin Ronan als een kip zonder kop rondbanjert omdat hij één kuttig krantenknipseltje over het hoofd heeft gezien, zijn schering en inslag. Waar is de dynamiek? Waar zijn de puzzels? Waar is de GAME in dit futloze fetch-quest festijn? Okay, zo af en toe loop ik een demon tegen het lijf, die ik moet doden via een quick-time event. Maar zelfs de spookjes in Pac-Man gedroegen zich minder voorspelbaar... Daarnaast is de spelwereld bijzonder inconsequent. Zowel qua design als kwaliteit. Sommige zaken, zoals lichteffecten en gezichtsanimaties, zijn prima te pruimen. De rest niet: Murdered oogt als een eerste generatie PS3-game. En als je je ogen dichtknijpt, PS2. Oh, en waarom kan ik wel door muren lopen, maar wandelt Ronan een trap gewoon op? Wat een onzin!

Bikkel

Dus. Met het verstand op min één is deze ultralineaire avondvierdaagse zonder hoogtepunten nét speelbaar, en kom je als echte bikkel als een van de weinigen te weten wie die Bell Killer nou precies is. Maar zeg niet dat ik je niet heb gewaarschuwd. Murdered is het klungelige, simplistische broertje van Heavy Rain en L.A. Noire. Op de next-gen, nog wel. Er zijn moorden voor minder gepleegd.



Ik heb weleens nagedacht over een grafschrift voor mezelf. Iets als: 'Hier ligt Ed, het is uit met de pret.' Of 'Hier ligt Ed; zijn power was niet unlimited'.



weetje • weetje

Wat ik wél zeer waardeer aan Murdered, is dat dit de eerste next-gen game is waarbij de Platinum trophy/volle 1000 Gamerscore prima te behalen is. Zelfs zónder guide zat ik na mijn eerste playthrough al op 97%!

SCORE 50

Next-gen. Een nieuwe IP. En ook nog eens een uitermate intrigerend uitgangspunt. Nee, er was geen enkele reden waarom Murdered: Soul Suspect géén toptitel zou worden. Doodzonde dus dat ontwikkelaar Airtight Games vergeten is er een echte gáme van te maken.

GRADDUS



In een dikke dag sukkel je er doorheen. Het wegspoelen van de zure nasmaak duurt helaas langer.

10 UREN



BASICS
ACTION-ADVENTURE
AIRTIGHT GAMES / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

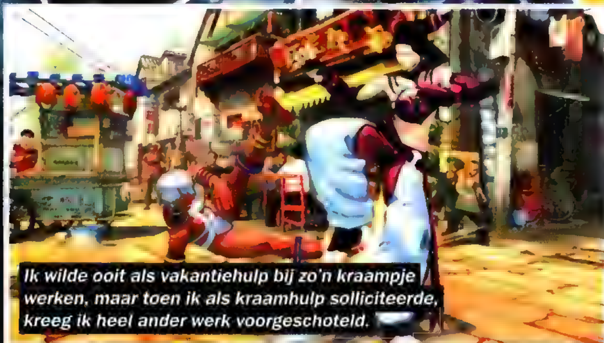
ULTRA STREET FIGHTER IV

De één koopt elk jaar de nieuwste FIFA, maar Samuel wacht op de meest recente update van zijn favoriete fighter. Is de nieuwste versie van Street Fighter IV de upgrade of complete aankoop waard?

JIJ BENT... EEN COMPETITIEVE FAN VAN FIGHTING GAMES

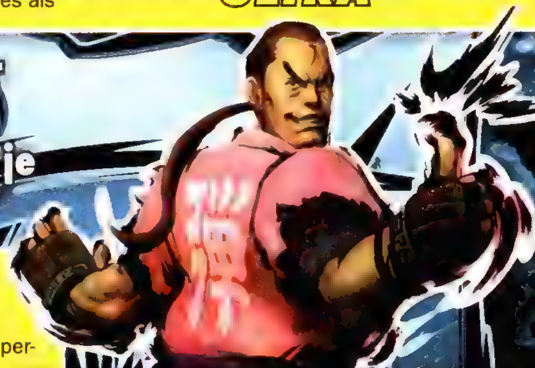
Jij stond in 2009 in de rij om eindelijk het langverwachte Street Fighter IV te bemachtigen. Je haalde niet lang daarna de upgrade Super Street Fighter IV in huis en was ook best te spreken over de tweede update, Arcade Edition. Jij kunt met een arcade stick overweg. Het forum van Shoryuken.com heb je als bookmark in je browser staan.
Je hebt een tijdje Street Fighter X Tekken gespeeld, al was het enkel om weer met Elena en Rolento aan de slag te kunnen. Je volgt graag de online avonturen van Gootecks en Mike Ross. Je hebt graag discussies over games als KOF 2001, Guilty Gear X en Garou: Mark of the Wolves. En je weet niet alleen wat een Focus Attack Dash Cancel is, maar ook hoe je die in een combo moet gebruiken om gegarandeerd een Ultra-aanval aan je tegenstander uit te delen.
Met andere woorden: jij bent iemand die allang weet wat Ultra Street Fighter IV is en je kunt niet wachten om nieuwe mechanics als Red Focus en Ultra Combo Double in je speelstijl te verwerken. Vijftien euro voor een upgrade als deze? Dat betaal je maar al te graag.

SCORE: 9 ULTRA



Ik wilde ooit als vakantiehulp bij zo'n kraampje werken, maar toen ik als kraamhulp solliciteerde, kreeg ik heel ander werk voorgeschoteld.

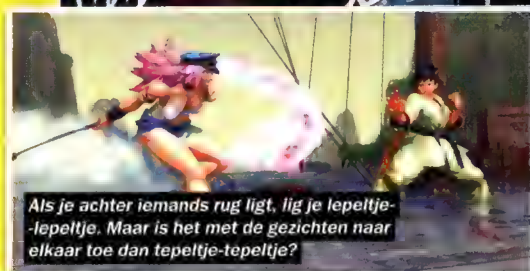
"Vijftien euro voor een upgrade als deze? Dat betaal je maar al te graag."



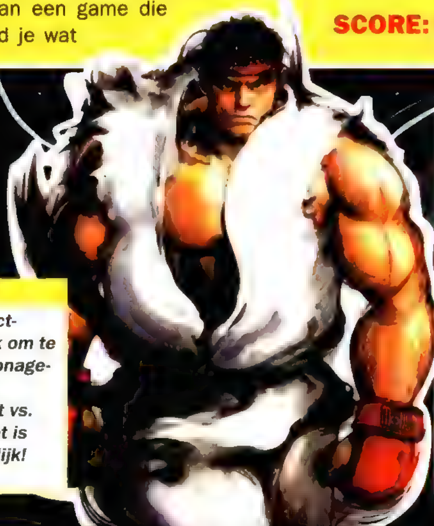
JIJ BENT... IEMAND DIE AF EN TOE EEN FIGHTER IN JE CONSOLE DOUWT

Online een game als Street Fighter spelen? Welnee, jij speelt vechtgames af en toe voor de lol en niet om geslacht te worden door experts waar Xbox Live vol mee zit. Je weet hoe je een vuurbal (en af en toe een Ultra-aanval) uit Ryu kunt toveren en vindt het leuk om af en toe je buttonbashende maat ervan langs te geven. Je hebt Super Street Fighter IV al een tijdje liggen en daar vermaak je je geregeld prima mee.
Vijftien euro betalen voor de derde en laatste grote update van een game die je al hebt? Dat vind je wat overdreven, vooral omdat vier van de vijf nieuwe personages al in Street Fighter X Tekken zaten, die je eerder dit jaar uit de budgetbak had gevist. Decapre lijkt je best een tof personage, maar je vindt haar toch teveel op Cammy lijken en daar was je al nooit echt goed mee.
Nah, je laat dit toch maar aan je voorbij gaan en wacht op wat het onvermijdelijke Street Fighter V je over een paar jaar zal brengen.

SCORE: 6 ARCADE



Als je achter iemands rug ligt, lig je lepeltje-lepeltje. Maar is het met de gezichten naar elkaar toe dan tepeltje-tepeltje?



JIJ BENT... IEMAND DIE SF IV NOOIT HEEFT GESPEELD EN ER NU AAN WIL BEGINNEN

Je zult eerst door de bomen het bos niet zien. Dankzij 44 personages en knoppencombinaties waar je vingers van in de knoop raken, zul je niet snappen waarom je deze game gehaald hebt. Maar na een tijdje begint het te klikken. Dan voer je halve cirkels en 'dragon punches' uit alsof het niks is, win je af en toe online een match, en begin je verslaafd te raken aan de beste versie van de tofste fightinggame van de afgelopen jaren.
Lekker hoor, voor slechts drie tientjes heb je alle vier de versies van Street Fighter IV in één pakket, inclusief alle (destijds vrij dure) DLC. Wat achterlijk veel content!
Wel jammer dat er nog altijd geen degelijke singleplayer in zit, zoals in die Mortal Kombat-reboot van drie jaar geleden, maar ach; je hebt er in ieder geval een nieuwe obsessie bij!

SCORE: 8 SUPER



weetje • weetje

Met de Edition Select-optie is het mogelijk om te spelen met de personage-variatie uit eerdere updates. Ultra Sagat vs. Arcade Edition Sagat is dus helemaal mogelijk!

SCORE 77

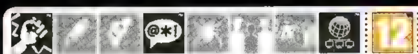
Deze derde upgrade van 's werelds beste vechtgame, is niet zo indrukwekkend als de eerste (Super) toentertijd was. Wel perfectioneert het een al bizar verfijnde multiplayer game. Een verplichte upgrade voor hen die in 'de scene' zitten én een mega goede deal voor nieuwkomers!

SAMUEL



De singleplayer is niet bepaal boeiend. Je speelt dit voor de multiplayer en die is oneindig houdbaar.

30+ UREN



BASICS

FIGHTINGGAME
CAPCOM
1 -2 SPELERS
DLC-UPDATE (€ 15,-) OUT NOW
COMPLETE/FYSIEKE GAME (€ 30,-) 8 AUGUSTUS 2014

BORDERLANDS 2

Net als bij veel andere PU-redacteuren ligt de PS Vita ook bij Jan stof te verzamelen. Te weinig goede games, inderdaad. Kan Borderlands 2 dan misschien iets cools laten druppelen op de gloeiende plaat van dat gemis?



Geen shooter voor mij; ik ben al chaotisch genoeg van mezelf...

De PS Vita blijft een heerlijk apparaatje waar simpelweg veel te weinig toffe games voor uitkomen. Remote Play is leuk maar wij willen originele content. En als het dan al om een port gaat, dan graag van toptitels.

"Voor de zoveelste keer laat een Vita-variant van een grote franchise het afweten."

Op papier klonk Borderlands 2 dan ook als een heel goed idee, al leek 't mij aan de andere kant bijna onmogelijk om die succesvolle, over de top shooter-RPG hybride in z'n geheel over te zetten naar de PS Vita. Toch, ondanks de omvang van de game, is het ontwikkelaar Iron Galaxy gelukt, en daarvoor verdienen ze alle lof. De vraag is echter: is de PS Vita wel geschikt om de gameplay van Borderlands 2 volledig tot z'n recht te laten komen?

Van stotterenstein

De verschillende klassen, de miljarden wapens, het looten, de komische dialogen, de toffe missies en de coole monsters... je vindt ze allemaal terug in deze handheld-versie. En dan krijg je er ook nog eens een shitload aan DLC bij. Nogmaals, dat het allemaal op een PS Vita gamecard past, is een klein wonder. Maar dit wonder komt helaas met een prijs. Om te beginnen zijn de graphics en het geluid een stukje minder dan op de consoles en de PC. Grafische effecten zijn versimpeld en het geluid is minder scherp en helder dan voorheen. Maar goed, daar kun je mee leven en iedereen snapt dat je ergens op moet inleveren.

Geen shooter voor mij; ik had als kind al slechte ogen...

Minder goed te verstouwen is de framerate. Nu ben ik zelf een beetje moe van al die discussies over 30 f/s versus 60 f/s. Als de gameplay goed is en de game stabiel, doet het weinig af aan de ervaring. Echter, in Borderlands 2 op de Vita kakt de framerate soms in tot onder de 15 en zeker met veel vijanden op je scherm, is 't dan van stotterenstein. En dat wil je niet.



Geen shooter voor mij; ik was op school al slecht met cijfers...

Onhandig

Wat ook niet helpt, zijn de controls die op de handheld gewoon minder lekker voelen dan op PC of console. Het touchpad gebruiken om te rennen, melee attacks uit te voeren én een granaat te gooien, is al tricky genoeg, laat staan als het zo nauw luistert als hier. Je doet dan ook regelmatig ongewilde acties, en dat resulteert te vaak in een onnodige dood. Het richten voelt daarbij ook niet zo precies als je zou willen en omdraaien om belagers achter je neer te knallen, had eveneens wel wat vlotter gemogen. Anders gezegd: de besturing voelt stroef, soms zelfs onhandig en vraagt behoorlijk wat gewenning. En de vraag is of je dat ervoor over hebt.

Afweten

Het zit de handheld van Sony niet mee. Voor de zoveelste keer laat een Vita-variant van een grote franchise het afweten. Borderlands 2 had qua gameplay en verhaal alles om een draagbare topper te worden, maar qua uitvoering laat het de gamer behoorlijk in de kou staan.



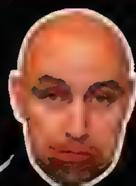
weetje • weetje

Alsof de game nog niet groot genoeg is voor een handheld komt deze versie ook nog eens met zes DLC packs: Captain Scarlett and Her Pirate's Booty, Mr. Torgue's Campaign of Carnage, Psycho Character Class, Mechromancer Character Class, Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack 1 en de Collector's Edition Pack.

SCORE 60

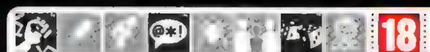
De PS Vita barst bijna uit zijn voegen van alle content die deze game huisvest, maar dat leidt er tevens toe dat de handheld bij vlagen begint te roken. Eeuwig zonde.

JAN



Borderlands 2 is ook op de PS Vita een gigantische game. Je kunt weken op Pandora ronddolen.

70 UREN



BASICS

SHOOTER-RPG
IRON GALAXY / SCEA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

LAST INUA

Jurjen had Last Inua al een tijdje op de korrel. Want tja, een puzzelplatformavontuur van twee Amsterdamse kunstenaars, met een interessante setting, bijzondere sfeer en mythologische thema's - dat leek hem wel wat. Helaas is dit eskimospel niet het meesterwerk geworden waar hij op hoopte.



REVIEW

iOS | PC | MAC

De potige, sterke eskimo-vader Ataątaq en zijn eskimo-zoon Hiro ploeteren zich moeizaam een weg door het desolate poollandschap, tegengewerkt door zowel natuurlijke als bovennatuurlijke elementen. Bliksemflitsen en onheilspellende koppen verschijnen aan de immer duistere hemel, die soms aan het zicht wordt onttrokken door dichte sneeuwstormen, groeiende zwarte vlekken of het 'bevriezen' van je iPhone- of iPadscherm. In het laatste geval moet je het duo zo snel mogelijk naar een kampvuurtje loodsen, waarna het scherm met knisperend gekraak weer 'ontdooit'. Voordat je denkt dat we hier toch wel met een bijzonder origineel spel te maken hebben: Last Inua is in feite een 2D-puzzelplatformer waarin je wisselt tussen hoofdrolspelers met speciale vermogens, zoals mensen dat begin jaren negentig ook al in The Lost Vikings deden. Vader Ataataq kan springen, langs verticale muren omhoog klimmen, door muren breken en blokken duwen; zoon Hiko kan met zijn bovennatuurlijke krachten bruggetjes maken en teleporteren. Door deze vermogens te gebruiken en te combineren, moet je Ataataq en Hiko steeds naar de uitgangen van de korte levels zien te loodsen.

weetje • weetje

LET OP! De game is niet speelbaar op een iPad 2 of iPod Touch, ook al kun je de game wel op die systemen kopen en downloaden. Koop de iOS-versie van deze game alleen als je beschikt over één van deze systemen: iPad 3, iPad Mini of iPhone 4S en hoger.

Breekbaarheid

Last Inua is het debuutspel van Glowforth, een internationale studio die wordt aangevoerd door twee Amsterdamse kunstenaars die nooit eerder een game maakten. Ze hebben er sinds 2011 aan gewerkt. Toen ik de game in 2013 eens mocht spelen, zag ik een meesterwerkje in de dop. De voltooide game biedt dan ook veel om van te houden.

Om te beginnen lijkt er - waarschijnlijk dankzij de kunstzinnige achtergrond van de makers - ook figuurlijk een frisse wind door het spel te waaien.

Er is meer dan de gebruikelijke aandacht uitgegaan naar de vormgeving, met tekenfilmachtige decors om in te lijsten, en minder opvallende sfeerbrengers, zoals het contrast tussen het onheilspellende achtergrondgeruis en de lichtvoetige muziek die ontstaat wanneer je met zoon Hiro via gouden lichtjes teleporteert.

Dat de ijzige platformen plotseling onder je voeten kunnen instorten, versterkt het algehele gevoel van breekbaarheid, dat ook tot uitdrukking wordt gebracht in de broze band tussen de zieke, kwetsbare zoon en zijn sterke vader. Je laat die twee liever niet te ver uit elkaar lopen.





"Halverwege de game beleef je een even macabere als vermakelijke reis door de ingewanden van een ijsbeer."

Gemiste kansen

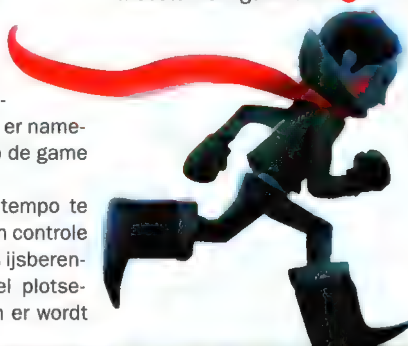
Helaas valt aan Last Inua óók te merken dat de twee Amsterdamse kunstenaars wat spelontwikkeling betreft foutenmakende beginners zijn. Vanuit speltechnisch perspectief zijn er namelijk wel wat dingen op de game aan te merken.

Zo is het algemene tempo te laag en het gevoel van controle te klein. De A.I. sucks ijsberenballen, er zijn te veel plotselinge sterfgevallen en er wordt qua puzzels en omgevingen te veel herhaald, om maar eens wat dingen te noemen.

Halverwege de game beleef je een even macabere als vermakelijke reis door de anatomisch volstrekt incorrecte ingewanden van een ijsbeer, en daar had ik meer van gewild. Maar helaas volgen er daarna alleen nog maar van die sneeuwlandschappen die je al eerder had gezien. Qua opbouw klopt de game gewoon niet.

Wat ik ook jammer vind, is dat de handelingen die je verricht, de mythologische thema's in het verhaal en de band tussen vader en zoon pas in het abrupte einde bij elkaar komen. Tot die tijd blijft alles naar mijn smaak wat te veel op zichzelf staan, als sneeuw die niet wil plakken.

Mede daardoor is dit eerder een aardig experimentje dan een meesterwerk geworden.



SCORE 62

Last Inua maakt de potentie niet helemaal waar. Toch durf ik de game voor € 3,59 best aan te raden. Al was het maar voor het beleven van het bijzondere, Miyazaki-achtige sfeertje; en laat ik het tochtje door de ingewanden van een ijsbeer niet vergeten.

JURJEN



Dit is een kort spel.

2-3 UREN



BASICS
PUZZELPLATFORMAVONTUUR
GLOWFORTH / CREATIVE MOBILE GAMES
1 SPELER
IOS: OUT NOW
PC / MAC: OUT SOON

GRiD AUTOSPORT

Het racegenre zit in zwaar weer. Racegames verkopen minder, met als gevolg paniekerige aanpassingen en halfbakken concepten. Ook bij Codemasters sloeg de twijfel toe, wat leidde tot een drastisch besluit bij het maken van GRiD: Autosport. JJ bereidde zich op het ergste voor.



Bij sponsornamen die ik niet ken, vraag ik me altijd af welk product er bij hoort. Potenza inlegkruisjes?

Ik zal eerlijk zijn; ik drijf langzaam maar zeker van het racegenre af. En velen met mij. In een totaal verkrampte poging om te vernieuwen, proberen developers volkomen nutteloze zaken uit. Bijvoorbeeld het stoppen van 17.843 wagens en 13.900 kampioenschappen in een game en dan maar grinden om ze vrij te spelen (GT), of asociaal veel detail in wagens (Forza) of belachelijk snelle arcade handling met über wagens (Need for Speed). En dat alles met een geforceerd social sausje er overheen. Want dat is zó 2014. Of de aankomende hoos open wereld racers, want dat is next-gen. Terwijl vernieuwing of verbetering helemaal niet in dat soort sideline shit te vinden is.

Het lijkt wel of iedereen vergeet dat het in racegames draait om de spanning. Want wat doen de hoeveelheid auto's, de honderden mogelijke afstellingen, de open wereld, de mogelijkheid een club op te richten of het insane detail van het dashboard er nu toe als er geen hol op de baan te beleven valt?

De weg kwijt

GRiD was in 2007 de game die mij een bijna optimale racebeleving schonk. Een perfecte mix tussen simulatie en arcade, met alles erop en eraan. De toekomst van GRiD leek dus geramd. Maar nee, ook de Codies werden gek in hun kop. Succes bij een flinke groep echte raceliefhebbers was niet genoeg, de rest van de wereld moest volgen. En dus werd deel 2 een stoere, meer mainstream versie van deel 1. Een dikke Amerikaanse saus (die DiRT ook al had aangetast) zorgde voor overtrokken actie op de baan. Weg vibe, weg lol, weg game. Die schade willen ze met GRiD: Autosport gaan repareren. En they better do!!!

ONLINE

Online staat helemaal los van de SP. Je neemt dus geen punten mee. Gewaagd, want in de MP moet je lappen om schade aan je auto te repareren. Codemasters wil gamers zo 'dwingen' fair te racen. Ik juich dit toe, maar of het werkt? Gamers zijn vaak ongeduldige, gemakzuchtige zeikerds.

Weg hippe bullshit

GA draait om de 'Championship' waarin je in vijf klassen (Touring, Endurance, Street racen, Open Wheel en Drifting) moet laten zien wie de beste coureur ter wereld is. Een van Codemasters bekend concept. En meteen al een teken dat ze alle hippe bullshit van GRiD2 uit het spel hebben gesloopt. Weg zijn namelijk de tussenfilmpjes waarin jouw carrière vol spanning in beeld werd gebracht. Als ik clips wil zien, ga ik wel naar de bioscoop. GA is gewoon race beginnen, finishen, eindstand in beeld, volgende race.

Dat GA eindelijk weer echt om het pure racen draait, zie je terug in de opzet van het kampioenschap. Codemasters heeft de vijf klassen (Touring, Endurance, Street racen, Open Wheel en Drifting) zo opgebouwd dat alle toffe aspecten van het racen en de daaruit voortvloeiende verschillende rijstijlen aan je worden voorgelegd. Je moet daardoor voortdurend anticiperen op de wegligging van de wagens, die per merk ook nog eens van elkaar verschillen.

Daarbovenop wordt er in elke klasse ook nog eens voortdurend van soorten races gewisseld. Touring is bijvoorbeeld



Kicker zou dan een fabrikant voor billendoekjes kunnen zijn. Met als reclameslogan: 'De zachtste billetjes zijn Kicker billetjes.'


En Spec een fabrikant voor plantaardige vleesvervangers.

steeds twee races waarin de tweede wedstrijd in omgekeerde volgorde van de einduitslag van de eerste wedstrijd wordt gestart. Driften is weer een tegen een afgewisseld met timetrials, en Endurance laat je een race op tijd rijden.

"GRiD: Autosport is een stap terug... in positieve zin."

Ik verveelde me zo nooit en grinden doe je nergens. Je kunt een gehaat onderdeel (driften, aarghhh) zelfs overslaan en toch verder komen.

Balans

Een tweede fijne ervaring was dat de handling van de wagens weer terug is gebracht naar GRiD-niveau. Dat betekent dat je tot en met de een na hoogste moeilijkheidsgraad welis waar je best moet doen om je wagen optimaal op de baan te houden, maar dat de game een zekere mate van vergeeflijkheid kent bij eventuele fouten of iets te grote risico's. Ja, je wagen verliest grip of raakt in een drift als je de bocht te hard in gaat, maar je kunt hem er met wat kunde en een snelle reactie ook uit trekken. Je verliest er een paar posities mee, maar niet de hele wedstrijd zoals bij Forza of GT. Codemasters wil dat je racet, en doet daarin een handreiking. Als een malle gassen gaat echter niet. Dan lig je er in GA ook gewoon uit. Perfecte balans zeg ik.

Lekker agressief

Die focus op zo maximaal mogelijk racen zie je ook in de A.I. terug; die is weer lekker agressief zonder unfair te zijn. Als je een gaatje laat vallen, vliegen de CPU's erin en ze laten je er ook niet zomaar langs (zonder dat ze een vaste route op rails volgen). Elke CPU heeft een eigen karakter en reageert op eigen wijze op jouw acties. Je zult dus genoeg tikkies krijgen, maar het zijn meer fijne schrikmomenten dan fatale beuken. En zelf beuken mag ook, maar knal je te hard, dan voel je dat in de besturing. Ook hier ligt dus een uitdagende en faire grens tussen jezelf als een malloot gedragen en wat nog nét kan, zoals ook in het echte racen gebeurt. Ga je te ver, of snij je af, dan mindert je wagen net effe wat snelheid. Een pijnlijke straf die echter nooit tot een onoverkomelijke achterstand leidt.

Board radio

Er zijn nog meer zaken waaruit blijkt dat Codemasters de gameplay weer in balans lijkt te hebben gekregen.
Neem bijvoorbeeld het contact met je crew. Was er in GRiD 2 veel overbodig gelul voor de verhaallijn; in GA krijg je alleen info waar je wat mee kunt. Sterker nog, de on board radio is de beste die ik ooit heb gehoord in een racegame. Met de D-pad kun je steeds om meerdere soorten info vragen. Bijvoorbeeld hoe ver je voor of achter ligt, waar je teammaat is en of je schade aan je auto hebt. En die info wordt om de seconde ververst. Echt fijn bij een spannende laatste ronde als de nummer twee niet ver achter ligt.

Nutteloos

Niet alle aanpassingen en vernieuwingen werken echter even goed. Codemasters had bijvoorbeeld bedacht dat het cool was als je jouw teamgenoot opdrachten kon geven. En het leek me inderdaad tof om bijvoorbeeld je teammate te vragen vooraan de boel op te houden.
Maar helaas bleken de opdrachten nutteloos. Er zijn er twee: 'push' en 'hou je plek vast'. Heb je dus niks aan. Ook is het ronduit klote dat je punten verdient door de teamprestatie. Mijn duorijder eindigde altijd in de onderste regionen, en daar heb je dus nul invloed op.
Grafisch doet de game tot slot wat het moet doen. Het is geen next gen en dat zie je, maar alles is functioneel mooi en staat in dienst van het racen. Cockpitviews zijn terug voor de fans en met splitscreen en multiplayer voor 16 spelers valt daar ook genoeg fun te behalen.


weetje • weetje
Je kunt in GRiD: Autosport straks een 'clan' van maximaal honderd spelers vormen.

Plezier

Al met al lijkt Codemasters zijn belofte na te komen. De eerste GRiD blijft nog steeds het beste deel wat mij betreft, maar wat ik in mijn versie van GA kon doen, daar beleefde ik drie keer meer plezier aan dan aan Forza 5, GT6 en de laatste Need for Speed bij elkaar. En dat zegt denk ik genoeg...



Firestone is dan een keten voor steengrillen en Mobil van smartphones...

SCORE 86

GRiD: Autosport is zeker niet perfect maar het biedt wel het old skool racen waar ik zo van hou. Geen gelul, geen gegrind en geen getune, maar gewoon gassen, remmen, sturen en een beuk op zijn tijd. Loving it!

JJ



Genoeg om je dagelijkse dosis verbrand rubber in de zomervakantie op te kunnen snuiven.

80+ UREN

BASICS
RACEGAME
CODEMASTERS
1 - 12 SPELERS
OUT NOW



TINY DICE DUNGEON



Op zoek naar een goeie gratis game om deze rubriek te vullen, heeft Jurjen zich door heel wat free-to-play crap moeten worstelen. Totdat zijn oog viel op Tiny Dice Dungeon. Een RPG met dobbelstenen, dat leek hem wel wat. En het bleek een goede gok.

Prijs €0,00

In de turned-based RPG Tiny Dice Dungeon ben je een held die met allerlei monsters moet vechten en in level kan stijgen. Dat is inderdaad weinig origineel. Gelukkig heeft het spel een geinige gimmick die teruggrijpt op de oervorm van de RPG: je vecht met dobbelstenen. Het werkt eigenlijk debiel eenvoudig. Je gooit bijvoorbeeld eerst een 5, dan een 4, en als je vervolgens kiest voor aanvallen, breng je een monster 9 punten schade toe. Je kunt ook vaker met dobbelstenen gooien om nog meer schade toe te brengen, zo vaak als je wil zelfs, maar zodra je een 1 gooit is je aanval mislukt en je beurt voorbij.

weetje • weetje

De oudst bekende dobbelstenen zijn zo'n vijfduizend jaar oud en werden opgegraven in Iran.

Vechten wordt zo een beetje gokken: wanneer stop je met gooien? Is 9 punten genoeg? Of ga je verder tot je boven de 20, 40 of 100 zit, met het risico dat je een 1 gooit en je hele beurt verknalt?

Speciale dobbelstenen

De dobbelsteengevechten beginnen net zo simpel als hierboven beschreven, maar al snel worden dingetjes toegevoegd die het allemaal wat complexer maken. Zoals speciale dobbelstenen, die kans geven op dubbele schade, herstel van je energie of elementaire schade bij je tegenstander. Je verzamelt dat soort dobbelstenen zoals je wapens en pantsers in gewone RPG's verzamelt. Bijvoorbeeld door ze uit verzamelde edelstenen te laten smeden, of in winkeltjes te kopen voor de munten die verslagen monsters laten vallen.

Door met je dobbelsteen een waarde te gooien die gelijk is aan die van een laatst overgebleven monster, kun je dit monster vangen en vervolgens aan jouw kant laten strijden.

Voordat je denkt dat Tiny Dice Dungeon dan toch wel een behoorlijk uitgebreide RPG moet zijn: dat is het niet. Het enige wat je in dit spel doet, is tegen dobbelstenen tikken om monsters te verslaan en tegen een groeiend aantal opties tikken om je zo goed mogelijk voor die gevechten te wapenen. Vrij rondlopen is er niet bij.

Tikje verslavend

Tiny Dice Dungeon past goed bij de momenten waarop ik mijn iPad of iPhone pak om effe vijf minuten te gamen, zo tussen de andere games en dingen door. Die vijf minuten worden dan al snel een kwartier of een uur, en zo heb ik al heel wat leuke uurtjes dobbelend doorgebracht.

Door de toevalsfactor van de dobbelstenen ontstaat nooit een totaal gevoel van controle, wat de gevechten ondanks hun eenvoud niet alleen spannend maar ook een tikje verslavend maakt. Het deed me wat aan patience denken, op een positieve manier.

De retro-vormgeving is gek en chaotisch, maar toch ook wel weer sympathiek, met de nodige zelfspot en grappige verwijzingen naar Final Fantasy's uit het 16-bits tijdperk.

Het spel blijft lange tijd nieuwe mogelijkheden toevoegen om het dobbelen ook op termijn boeiend te houden.

Indie-achtig sfeertje

Natuurlijk heeft ook déze gratis game betaalmogelijkheden, maar die worden als weinig opdringerige opties gepresenteerd. Ze hebben er in elk geval niet toe geleid dat ik daadwerkelijk iets wilde kopen, of de sympathie voor het spel verloor.

Anders dan de grotere en meer gelikte free-to-play games in de Appstore, heeft Tiny Dice Dungeon sowieso een prettig, meer indie-achtig sfeertje.

Voor de verandering geeft deze free-to-play game je eens niet het gevoel dat je spelenderwijs in de hoek wordt geduwd waar je de portemonnee moet trekken. Wat ik toch wel een groot nadeel vind van de meeste free-to-play crap.

"De betaalmogelijkheden worden als weinig opdringerige opties gepresenteerd."

Groot voordeel van zo'n gratis game is natuurlijk dat je er hooguit wat tijd aan kunt verliezen. Dus als je je ook maar een beetje door mijn beschrijving voelt aangesproken, zou ik zeggen: doe eens gek, en waag de gok.



Ik zag laatst twee blondjes bezig met ronde dobbelstenen...



Wat heeft 21 ogen, maar kan niet zien?
Duh, een dobbelsteen.


Voor de slimmeriken: In Amerikaanse casino's win je als je met twee dobbelstenen zeven gooit. Hoe groot is die kans?
Er zijn 36 combi's mogelijk ([1.1] [1.2] [1.6] [2.1] [2.6] etc.
Er zijn 6 combinaties die 7 opleveren: [1.6] [2.5] [3.4] [4.3] [5.2] en [6.1]. De kans is dus 6/36 = 1/6.

SCORE 76

Met z'n vermakelijke dobbelsteenvechtsysteem en sympathieke uitstraling, is dit nou eens een gratis spel dat je niet meteen terug naar de winkel wil brengen.

JURJEN



Er zit meer content in dit 'kleine' spel dan je zou verwachten.

15 UREN

7

BASICS
RPG
IOS / ANDROID
SPRINGLOADED SOFTWARE / KONGREGATE
1-2 SPELERS
OUT NOW

TOP TIEN

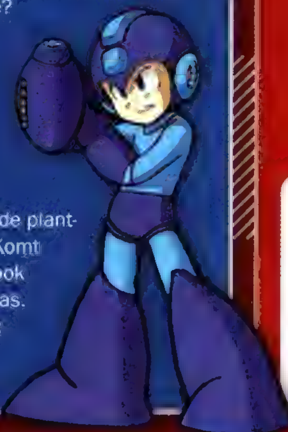
GAMEPERSONAGES DIE NODIG EENS VAN BAAN MOETEN VERANDEREN

Ooit stonden ze symbool voor revolutionaire gameplay, maar niet elke held houdt dat lang vol. De meesten niet. Bijna niemand. Anyway, de volgende voormalige helden kunnen zich wat Jurjen betreft beter eens op een andere carrière gaan richten.



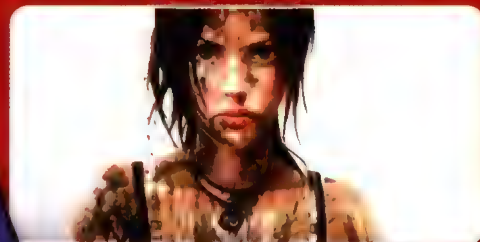
1 MEGA MAN

Over vergane glorie gesproken: hoe lang is het wel niet geleden dat deze 'held' in een memorabele game figureerde? Nu Beck in Mighty No. 9 binnenkort zijn rol gaat overnemen, kan Mega Man wellicht zijn heil gaan zoeken bij de plantsoenendienst? Komt zijn Leaf-power ook weer eens van pas.
Nieuwe functie: Schoffelaar



2 LARA CROFT

In haar laatste game veranderde Lara van stoere heldin in jammerend geitje. Misschien moet ze eens een half jaartje kappen met games om haar plots zo zwakke gestel te laten herstellen. Kan ze bijvoorbeeld deelnemen aan tv-programma Utopia. Lekker in het bos staan janken naast Billy, Paul en alle andere dystopische types daar.
Nieuwe functie: Utopiaan



3 PAC-MAN

Na de videogame-crash van 1983 was zijn rol eigenlijk wel uitgespeeld... Toch is er sindsdien geen jaar voorbij gegaan zonder dat deze happgrage held opdook in een of andere kutgame. Het wordt tijd dat Pac-Man zijn rijke ervaring met pillen eens op een andere manier te gelde maakt.
Nieuwe functie: Drugsdealer



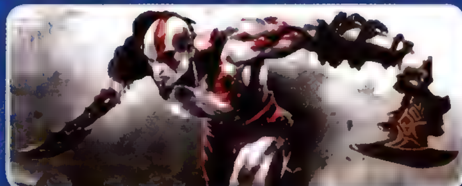
4 SUPER MARIO

Kom op Mario, na je - ooit - verrassende baantjes als kartcoureur, vechtersbaas en golfspeler wordt het wel weer eens tijd voor een gameplay-technisch interessante carrièreswitch! Wat dacht je bijvoorbeeld van medewerker in een cementfabriek? O nee, dat ben je ook al eens geweest!
Nieuwe functie: Ballast in een luchtballon



5 KRATOS

Heeft zo'n beetje elk monster en elke god uit de Griekse mythologie nu wel drie keer aan mootjes gehakt. Kan voor ons vermaak beter eens wat benen kapot trappen in de zwaargewichtsklasse van de UFC. Of verkering nemen met Estelle Cruijff, mag ook.
Nieuwe functie: UFC-fighter



6 SONIC

Je kunt toch niet eeuwig tevergeefs proberen Mario in te halen? Sonic kan beter genoegen nemen met een tweede plaats in het platformgenre. Of, nou ja, tiende plaats inmiddels. Of misschien moet je gewoon helemaal kappen met die platformen, en een restaurantje openen. Wij houden wel van fastfood.
Nieuwe functie: Hamburgerflipper



7 BOO

Hij mag dan een spook zijn, dan nog is het verdacht dat Boo eigenlijk niets anders doet dan Mario achter z'n bolle kont aan vliegen. Beter gaat deze lastpak eens werken aan een écht bestaan, te beginnen met een echtgenote. Die hij ongetwijfeld zal vinden via het onlangs gelanceerde tv-programma Boo zoekt vrouw.
Nieuwe functie: Huisman





8 CRANKY KONG

Zoals er ooit een moment zal komen dat Ed toch écht te oud voor de PU is geworden (we gokken op 2079), moet ook Cranky Kong op een gegeven moment stoppen met zijn platformcarrière. In het bejaardentehuis kun je ook best leuke uitdagingen vinden, Cranky!
Nieuwe functie: Sjoeler

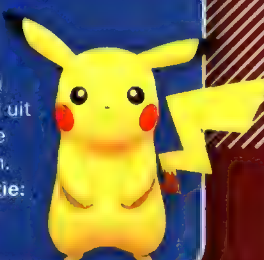


9 MASTER CHIEF

Door net als zijn grote voorbeeld Gordon Freeman zwijgend door het leven te gaan, heeft Master Chief zich een aura van diepzinnigheid verworven. Maar is dat nukkige stilzwijgen niet gewoon een dekmantel voor een gebrek aan inhoud? Wellicht moet de Chief dat eens toegeven, en een baantje aannemen dat beter bij hem past.
Nieuwe functie: Chef kartonstamper

10 PIKACHU

Deze rat leidt met zijn bliksems schattige snuitje nog steeds de aandacht af van de diepgang en volwassen uitdagingen die de Pokémon-serie wel degelijk herbergt. Dus: door de gehaktmolen met dat beest! Het liefst terwijl zijn fans toekijken, zodat ze van ontzetting hun luiers volkakken en de spenen uit hun tandeloze muilen janken.
Nieuwe functie: Kattenvoer



OOK GESPEELD

IS DEZE MAAND TE VOL VOOR VIER PAGINA'S

CHECK DUS OOK PU.NL!

ALLE BALLEN VERZAMELEN!



Titel: Sparkle 2
Platform: PS4 / PS Vita (Cross-Play)
Prijs: € 6,99

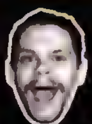


In Sparkle 2 schiet je vanuit het midden van je scherm gekleurde ballen naar een groepje ballen dat richting een gat rolt. Je moet er voor zorgen dat de ballen het gat nooit bereiken en dat doe je door drie ballen van dezelfde kleur op een rij te schieten. Het is een simpel concept dat de meeste als 'Zuma' games kennen.
Sparkle 2 heeft met 92 levels en verschillende power-ups meer dan genoeg content, maar verder is het een dertien in een dozijn game. Het is **zeker vermakelijk, maar dit heb je al lang eerder gespeeld.** Er zit ook een Challenge en Survivor Mode in, maar veel verschillen ze eigenlijk niet met de main game. Leuk, maar niet erg fris!

SCORE:



KLIKKEN, ZOEKEN EN LULLEN



[illegible] Broken Sword 5: The Serpent's Curse blaast nieuw leven in het point & click genre. Er is weliswaar totaal geen sprake van enige innovatie, maar Broken Sword leidt je op aangename wijze door allerlei prachtige locaties in Europa om een moord op te lossen. Een adventure in z'n puurste vorm!
Lees meer: pu.nl/BrokenSword5Ep2Review



THE WISHED-IT-WAS-WITCHER



Na je een paar uur best vermaakt te hebben met Bound by Flame, [illegible] het combat-systeem zo repetitief [illegible]
Lees meer: pu.nl/BoundByFlameReview



VENI, VIDI, VERDIENSTELIJK



Titel: Hegemony Rome: The Rise of Caesar
Platform: PC
Prijs: € 29,99

Total War: Rome II mag dan zijn bejubelde voorganger niet hebben overtroffen vorig jaar, het is en blijft een meesterlijke RTS/Empire Builder.
Echter, ik kan me voorstellen dat je alle Asterix en Obelix stripboeken hebt gelezen en graag een strategiespelletje speelt, maar dat Rome II net effe een brug te ver voor je is. Dan kan Hegemony Rome: The Rise of Caesar wel eens dé game voor jou zijn.
Bovendien is het spel ook nog eens scherp geprijsd. **Voor nog geen drie tientjes hengel je vier uitgebreide chapters Keizerlijke veldslagen binnen**, waarin de triomfen van de beroemde Romein, maar ook Ceasars 'stay in power' op aardige wijze uit de doeken wordt gedaan.



Ik zeg er meteen bij dat deze game qua veelzijdigheid, diepgang en complexiteit een paar maatjes kleiner is dan de serie van Creative Assembly, maar dat kan voor sommigen juist als aanbeveling gelden.

Dit betekent overigens niet dat we hier met een Command & Conquer in Romeinse sandalen te maken hebben. **De game eist dat je op meerdere fronten bezig bent, je resources goed managet en je legers scherp in de gaten houdt.** Je vijanden bewegen zich namelijk opvallend snel en in kleine groepen door jouw steeds groter wordende rijk, en dat betekent dat je soms getrakteerd wordt op guerrilla-achtige verrassingsaanvallen.
De game kent ook geinige details. Zo kun je bruggen kapot maken zodat potentiële vijanden minder aanvalsroutes richting jouw kamp of een nederzetting hebben. Van dit soort details wordt de strateeg in mij blij.
Verbrand overigens niet alle bruggen achter je, want bevoorrading van je troepen is van groot belang. Soldaten die knokken krijgen honger, en hongerige soldaten worden knorrig. En dat tast het moraal aan.

EVIL PIXELS AFKNALLEN





Titel: Titan Attacks
Platform: PS4 / PS Vita (Cross-Play)
Prijs: € 9,99

Iedereen is bekend met Space Invaders, en Titan Attacks is de zoveelste kloon van deze legendarische klassieker. Met een tank beweeg je onderin het scherm uitsluitend horizontaal en probeer je de pixel badguys uit de lucht te schieten. Titan Attacks voegt echter wel een nieuw element toe, **waardoor het wat tactischer wordt.**

Tijdens de levels is het zaak zo min mogelijk geraakt te worden, aangezien je dan een combo kunt opbouwen. Hierdoor kan je makkelijker geld verdienen en dat heb je nodig om na elk level upgrades te kopen. Je hebt bijvoorbeeld de keuze uit een shield, extra bommen of weapon upgrades, maar vooral het moment waarop je deze upgrades kiest, is super belangrijk. Er zijn veel verschillende vijanden die een bepaalde aanpak vereisen en **zonder de juiste upgrades ben je fucked.** De boss battles zijn dan al bijna helemaal niet te doen.
Titan Attacks heeft vijf werelden met elk een shitload levels en als je doodgaat, moet je weer helemaal aan het begin van de wereld beginnen. Dit maakt het simpel ogende spelletje eigenlijk best spannend. Een aanrader voor gamers die wel houden van de old skool manier!

SCORE:



Grafisch doet het spel aardig mee al kan het niet echt tippen aan de top-of-the-bill RTS-games. Vooral als je inzoomt, zien de gevechten er ronduit lullig uit door een gebrek aan overtuigende gevechtsanimaties. Kies liever voor het Civ-model waarbij het meer symbolisch is. **Nu lopen soldaten soms dommig om elkaar heen als hondjes die voorzichtig elkaars poepertje besnuffelen.**
Anderzijds krijg je wel een enorm grote map waarbij alles in een keer ingeladen wordt en je nooit last zult hebben van gestotter of framerate issues. Er wordt geen apart vechtscherm ingeladen en het verplaatsen van je soldaten gebeurt allemaal in real-time. Dat is een prestatie op zich en in bepaald opzicht zelfs realistischer dan Total War.

Al met al is Hegemony Rome: The Rise of Caesar **een verdienstelijke, bij vlagen indrukwekkende, historische RTS die soms een tikje sullig oogt** maar die - zeker voor gamers die niet over een NASA PC beschikken - een aardig alternatief voor Total War: Rome II biedt.

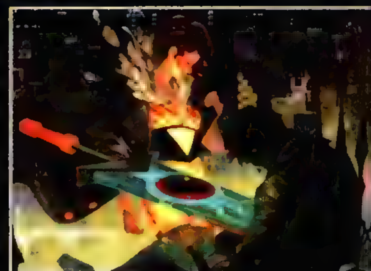
SCORE 78

DIT IS NOU EEN INDIE GAME!



Peterkoelewijn (van PU.nl)

Jazz-zangeres Red moet met het magische Transistor-zwaard de futuristische stad Cloudbank bevrijden van robotachtige monsters en een soort hipstermaffia.
Een prachtig verteld verhaal met een battlesysteem dat Diablo's hack & slash spektakel combineert met de tactische turn-based gameplay van een XCOM of Fire Emblem. Transistor is een indiegame totaalpakket!
Lees meer: pu.nl/TransistorReview



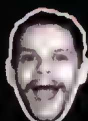
B.J.: HELD VAN HET VOLK



Het is kaum zu glauben, maar de naam van het te grabbel gegooide Wolfenstein is weer in volle glorie hersteld.
The New Order is geen WO II-game met een campy knipoog, maar een heerlijk spelende, verslavende Nazi-killer met een feilloos neergezet verhaal, dankzij een groep fantastische characters. Essentiell und unentbehrlich!
Lees meer: pu.nl/WolfensteinTheNewOrderReview

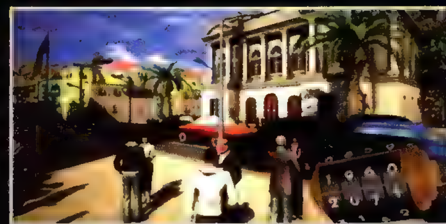


ONDERDRUKKING IN DE TROPISCHE ZON



[illegible]

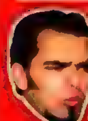
Wil jij een bananenrepubliek besturen? De inwoners onderdrukken terwijl je met je snikkel in de champagne hangt? Wil je politieke spelletjes spelen, om vervolgens je volk het recht op alcohol en seks voor het huwelijk te ontzeggen? Dan is Tropico 5 jouw game!
Lees meer: pu.nl/Tropico5review



KLEINE MEISJES MET DIKKE TIETEN ZIJN NIET TE GENIETEN



Titel: Mugen Souls Z
Platform: PS3
Prijs: € 49,99



Iedereen weet ondertussen dat ik van Japan hou. Wat door de meeste Westerlingen als irritant, hyper en bizar gezien wordt, is voor mij schattig, kleurrijk en verleidelijk.
Maar **zelfs voor mij was Mugen Souls Z iets te veel van het goede.** Ik weet ook niet of deze game een satire is op het J-RPG-genre en kawaii-cultuur, of dat het een soort groteske, ultieme uiting ervan is.

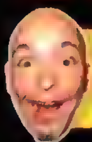
De game draait om de godin Chou-Chou die haar goddelijke krachten verliest terwijl ze nieuwe universums probeert te overwinnen. Ofzo.

Het plot boeit niet en is verwarrender dan mijn dronken sms'jes in het weekend.
Wat je moet weten, is dat dit een game is waarin je je personage sterker kunt maken door haar te 'bepantseren' met betere beha's en slipjes. Yup.
Deze zoveelste Final Fantasy-kloon **zal slechts bij de allergrootste Japanofielen onder ons een snaar raken;** ik was eigenlijk alleen onder de indruk van de verrassend vermakelijke voice-casting.

OORDEEL:



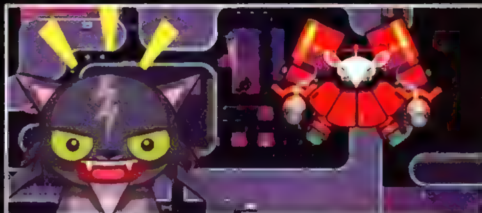
HOE ORIGINEEL WIL JE HET HEBBEN?



Titel: **Scram Kitty and His Buddy on Rails**
Platform: Wii U
Prijs: € 9,99

Achter de belachelijke titel Scram Kitty and His Buddy on Rails bleek een belachelijk moeilijk spel te schuilen. **Al in het derde van de kleine beginlevels liep ik vast.** Ik moest drie muizen doden door er steeds met een dubbele sprong tegenaan te springen. Het was een ramp. En toen het me na veel vloeken en opnieuw proberen uiteindelijk tóch was gelukt, verscheen er een supermuis die nog veel sneller schoot dan zijn makkers. Nog harder vloekend, heb ik doorgezet en overwonnen. Pas in het volgende level ontdekte ik dat ik zelf ook kon schieten, en al die muisjes dus eigenlijk heel makkelijk had kunnen killen.

Ja, het was erg dom van me dat ik niet even op de X- of Y-knop had gedrukt om te kijken of ik kon schieten. Maar ik had dan ook geen idee waar ik aan was begonnen, en van uitleg was geen sprake. Dus ging ik blanco de rails op.
Ik bestuurde niet de Scram Kitty maar de Buddy on Rails uit de titel. Een mannetje in een karretje dat langs rails bewoog. Ik kon vanaf de rails een eindje omhoog springen, maar werd net zo hard weer teruggetrokken. Of ik landde op de rails aan de overkant van een gat. **Met een dubbele sprong kon ik grotere afstanden overbruggen, of botsend vijanden killen,** aangezien bij de tweede sprong Buddy in een vuurbal veranderde. O ja, ik kon ook nog schieten.
In elk level zijn vier poezen om te redden. Eentje zit standaard bij de finish, er is een speedrun-exemplaar dat steeds een eindje verderop gaat zitten, je krijgt een poes als je alle balletjes in een level hebt gepakt, en nog een als je een grotere vijand hebt verslagen. Hoe meer poezen je verzamelt, hoe meer levels je kunt openen.



Scram Kitty oogt als iets uit het 16-bits tijdperk en combineert elementen uit platformers, puzzelspellen en shoot 'em ups, maar doet dit tegelijk zó origineel, dat zelfs ik geen game kan verzinnen die er een beetje op lijkt. De mix levert in elk geval **een verfrissende en uitdagende spelervaring** op.
Gelukkig is het spel niet zo belachelijk moeilijk als het in eerste instantie leek, maar 'behoorlijk pittig' mag dit toch wel heten, vooral bij de stukjes waar je die lastige dubbele sprong perfect moet timen om niet in de punten te landen.
Als je trouwens nog een leuke uitdaging wil om de finesses van de tweede sprong te oefenen: probeer level drie maar eens te halen zónder te schieten.

SCORE 82

EEN SOORT SUDOKU
MAAR DAN NIET (SUDO)KUT





Titel: **Picross E4**
Platform: 3DS
Prijs: € 5,00

Ik ben geen fan van puzzelgames. Heb er simpelweg 't geduld niet voor; games moeten voornamelijk m'n duimen stimuleren, niet zozeer m'n hersenen. Des te frappanter is het dat ik een gigantische fan ben van Picross, want daar zit echt nul gameplay in. Het is puur logisch denken, maar in tegenstelling tot het gros van de puzzelgames, weet Picross me urenlang, elke seconde te boeien. Wat het is? **Een soort sudoku, maar dan wél leuk.** Bij Picross is het de bedoeling dat je specifieke vakjes zwart maakt, zodat ze aan het eind van de puzzel een afbeelding vormen. Aan de zijkanten van de puzzel staan cijfers die je hints geven over welke vakjes je mag inkleuren. Een simpel voorbeeld: als je een rij hebt van vijf vakjes en je wordt verteld dat vier daarvan ingekleurd moeten worden, dan weet je zeker dat de middelste drie vakjes sowieso zwart moeten. Et cetera.

Simpel doch uitdagend. Daarom had ik allang Picross E tot en met Picross E3 op mijn 3DS staan en sinds kort staat het nieuwe Picross E4 er ook op. Deze schotelt je weer meer dan 150 puzzels voor, waarvan je sommige binnen drie minuten oplost en bij anderen dagen zult vastzitten. Goed spul, vooral omdat het ook enkele Micross-puzzels bevat (meerdere picross-puzzels die samen één grote puzzel vormen) zoals in Picross E2, én een paar Mega Picross-puzzels (waarbij de numerieke hints voor twee rijen tegelijk gelden) zoals in Picross E3.
Dit vierde deel **doet werkelijk niets nieuws, maar het is wel de meest complete Picross-game tot nu toe.** Perfect voor de beginner én de gevorderde speler die gewoon meer wil. Zoals ik.

OORDEEL
Het is veeeeeel leuker dan het eruit ziet. Beloofd.

GOED VOOR JE RUGGENGRAAT





Titel: **Wayward Souls**
Platform: iOS
Prijs: € 4,49

Roguelikes, ik ben er dol op. Waarschijnlijk omdat ze een stuk realistischer zijn dan gewone avonturenspellen. Net als in de werkelijkheid weet je nooit wat je precies te wachten staat, net **op het moment dat je durft te denken 'hé, dat gaat lekker' gaat alles mis, en eenmaal gesneuveld is alles voorbij en verloren. Heerlijk.**

Wayward Souls is geen Roguelike volgens de meest strikte definitie van die spelsoort, omdat je niet turn-based maar realtime moet vechten. Maar andere kenmerken van het genre zijn wel degelijk present, zo als willekeurig gevormde kerkers met onbekende aantallen verdiepingen, kamers die gesloten blijven tot alle random monsters erin zijn verslagen, en het feit dat een keertje sterven betekent dat je run voorbij is.
Om de diepe pijn die Roguelikes nou eenmaal met zich meebrengen een beetje te verzachten, zijn er gelukkig wel een paar kleine RPG-dingetjes toegevoegd. Zo kun je beschermende hoofddeksels vinden, en mag je de verzamelde munten na een doodlopende run houden om te besteden aan permanente upgrades. Daar moet je echter niet te veel van verwachten, want het duurt wel een run of twintig voordat je genoeg muntjes hebt voor upgrades die je werkelijk verder helpen.
Tot die tijd, en ook daarna, ben je aan gewezen op je moeizaam vorderende skills en monsterkennis. Slim positioneren, lokken en wegwezen, toeslaan op het moment dat een monster een aanval oplaadt, hopen dat in de volgende kamer niet weer een stuk of tien van die projectielenwerpers op je wachten, **sterven, bikkelen en sterven, dat is de kern van de Wayward Souls ervaring.**

Je had waarschijnlijk al begrepen dat dit geen spel is dat je voor tante Miep effe op haar iPad moet zetten. Maar als je kickt op de genadeloze aanpak die je kent van Dark Souls, Spelunky en het echte leven, zul je **met gepijnigd gezicht van Wayward Souls genieten.**

OORDEEL:



WACKY CARTOONY FOUR PLAYER MADNESS

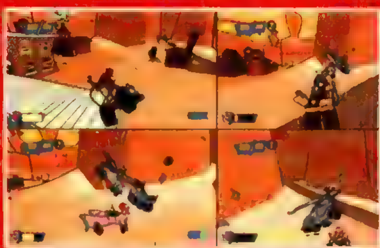


Titel: **Cel Damage HD**
Platform: PS4 / PS Vita
Prijs: € 8,99

Cel Damage HD is de heruitgave van de launchgame voor de originele Xbox. Veel mensen hebben die game destijds niet gespeeld en dat is ook niet zo gek, want wie ging er nou meteen bij launch vier van die gigantische Xbox-controllers aanschaffen? **De game is namelijk geen hol aan in je eentje**, maar met z'n vieren op de bank is de Twisted Metal-achtige gameplay zeker een hele avond fun.

Met je auto beuk je in op je tegenstanders en daardoor heeft de game ook wel wat weg van Destruction Derby. Door de power-ups wordt het weer meer als de Battle Mode in Mario Kart en door de gekke stijl krijgt de game toch wel echt een eigen smoel.

Jammer dat het niet heel lang leuk blijft. De physics in Cel Damage zijn totaal niet logisch en de auto's zweven zelfs een beetje. Het levert vooral aan het begin soms hilarische taferelen op, maar na een tijdje wordt het irritant. Ook zijn de arena's wat te klein en is er geen online play. Karig!



SCORE:



SUB-LIMBO

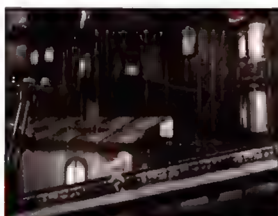


Titel: **Monochroma**
Platform: PC
Prijs: € 17,99

Monochroma, een platformspel van de Turkse ontwikkelaar Nowhere Studios, lijkt aanvankelijk op **een liefdesbaby tussen Brothers: A Tale of Two Sons en het nog altijd door mij op handen gedragen Limbo.**
Ook hier mag je een bijna deprimerend ogend platform-puzzelavontuur spelen, tot leven gebracht met een minimaal palet aan kleuren. Het zwartwit van Limbo wordt aangevuld met af en toe een druppel bloedrood, hetgeen me weer aan Sin City deed denken.

Echter, **al deze referenties worden door Monochroma niet waargemaakt.** Zo wordt er veel te weinig info gegeven over de broers waardoor van inleving nauwelijks sprake is. Bovendien moet jij je jongere broer bijna de hele game als een postzak meezeulen omdat hij zijn enkel verstuikt.
Op het moment van testen was de game bovendien behoorlijk buggy, inclusief niet of niet goed werkende controles.

Ik hoop van harte dat Nowhere Studios de komende tijd gebruikt om flink aan de game te poetsen, want het spel heeft het hart op de juiste plaats... **ook al zijn sommige puzzels echt een op een overgenomen uit Limbo.**



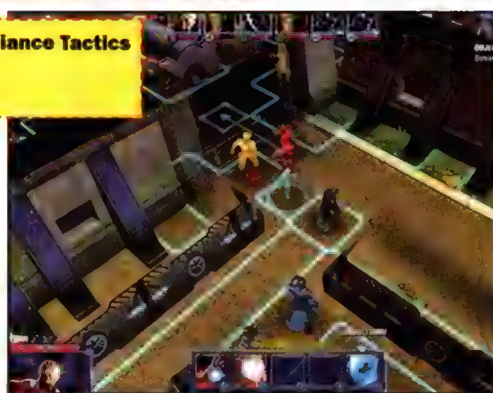
SCORE:



MARVELS ONTACTISCHE TACTICS

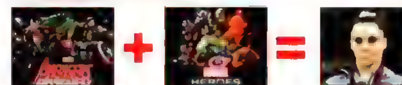


Titel: **Marvel Avengers Alliance Tactics**
Platform: Facebook
Prijs: Gratis



Marvel Avengers Alliance, een tactische RPG met 2D turn-based battles, heeft mij zo verslaafd gemaakt dat het bijna evenveel tijd opslokte als ooit World of Warcraft deed. Ware het niet dat de game een F2P Energy Systeem heeft en ik er niet te veel geld in wilde pompen.
Nu is er dus een - soort van - vervolg, met de toevoeging 'Tactics' achter de titel, dus dat klinkt veelbelovend voor stomme geeks als ik. Maar **ontzettend veel is hetzelfde gebleven,** inclusief de verschillende resources (silver, Command Points, S.H.I.E.L.D. Points, gold) plus de manier waarop je ze moet verkrijgen, het artwork, evenals veel van de Marvel characters die je in kunt huren.
Het grote verschil is dat de 2D battles plaats hebben gemaakt voor topdown turn-based actie, met koddige poppetjes die rechtstreeks uit Marvel Heroes getrokken lijken te zijn. Het werkt aardig en ziet er leuk uit, maar ondanks alle customization opties van de superhelden, is er een flink stuk diepte en afwisseling uit de gameplay gehaald vergeleken met de voorganger. Bovendien ben je echt KANSLOOS zonder FB-vrienden die je S.H.I.E.L.D. Points toestoppen!

OORDEEL:



VLIEGENSVLUG DOOR EEN COMIC KNALLEN



Titel: **SXPD**
Platform: iPad
Prijs: € 1,79



Er valt veel over SXPD te vertellen. Voornamelijk dingen die niet zozeer met de game op zich te maken hebben. Maar natuurlijk is die 'game op zich' het belangrijkste. Dus laat ik daar dan maar mee beginnen.
Je bestuurt in eerste-persoons perspectief een vliegende motorfiets. Bochten maak je door de iPad te kantelen. Schieten en sneller vooruit racen doe je door respectievelijk één of twee vingers op het scherm te houden. De muren en andere obstakels in de zwart-witte omgevingen komen behoorlijk snel op je af - het grootste deel van de tijd ben je bezig die te ontwijken, terwijl je naar manieren zoekt om je doelwitten uit te schakelen.
Het is allemaal weinig diepgravend en een tikje monotoon, maar toch ook wel weer leuk en spannend, omdat het afsnijden en afknallen van die doelwitten best wat behendigheid en een snufje tactiek vereist.
Dan 'de andere dingen': SXPD is gemaakt door de Amsterdamse studio Little Chicken en bedacht door Dave Perry, de man die ooit ook Earthworm Jim bedacht. De actie is geïnspireerd door het oeroude spelletje 3D Deathchase. De omlijstende, 42-pagina 'dunne' comic en het in-game artwork zijn verzorgd door Duke Mighten van DC Comics. De volledige titel van het spel is SXPD: Episode 1, The Rookie, er zullen 'nog vele delen' volgen. De opbrengst van de game gaat naar een goed doel en blablabla. Weet je, het enige wat je eigenlijk nog over deze game moet weten is dat hij **behoorlijk kort is, maar dat ik dat uurtje vliegen en schieten in de sfeervolle, comic-achtige omgevingen niet had willen missen.** Het heeft wel iets.

SCORE:



CHECK DIT EN WORD LID!

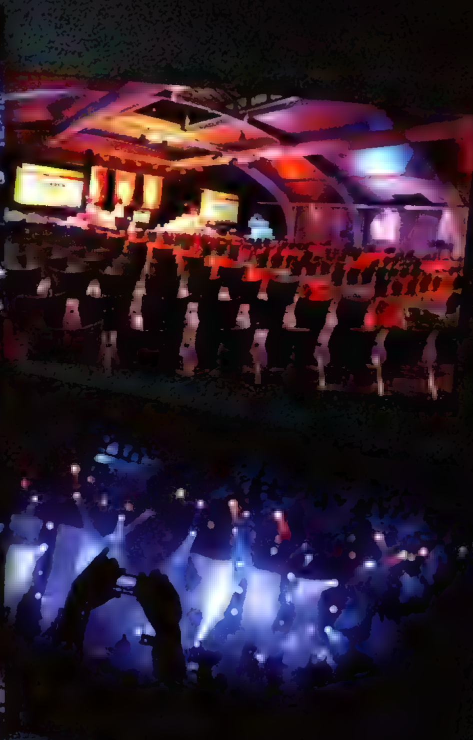
NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED



EN ONTVANG GRATIS EEN WEEKENDTICKET VOOR EPICON SUMMER 2014 T.W.V. € 25,-*







De Epicon vindt plaats op 5 en 6 juli in de Brabanthallen te Den Bosch.

Je kunt daar de nieuwste games spelen, sneak peaks van series en films bijwonen, er is een eSports Arena, een Game of Thrones-event, een hindernisbaan met zombies, er zijn optredens etc. etc.

Ook Power Unlimited is op de beurs aanwezig. Je kunt op onze stand onder andere tegen de PU-redacteuren racen met GRID: Autosport en supertoffe prijzen winnen!

DUS SCOOR DIE MEGAKORTING OP EEN JAARABONNEMENT

12 X POWER UNLIMITED

VAN € 51,50 VOOR € 35,-

ÉN GA HET HELE WEEKEND GRATIS NAAR EPICON SUMMER 2014!



PU.NL/ABONNEREN

* GEEN VERZENDKOSTEN. TOEGANG VANAF 16 JAAR. IDENTITEITSBEWIJS VERPLICHT.

TEUFEL

TEUFEL CONCEPT E GAMING EDITION

EEN DIKKE GAME-PC IS EEN VAN DE MOOISTE DINGEN DIE JE ALS GAMER KUNT BEZITTEN. MAAR ALS JE HET ECHT HELEMAAL AF WIL MAKEN, ZORG JE NATUURLIJK VOOR GOED BEELD ÉN GELUID. TEUFEL KOMT NU MET DE ULTIEME COMBI, MAAR DAAR BETAAL JE DAN OOK VOOR...

De Teufel Concept E Gaming Edition bestaat uit een 5.1 boxenset en een hele dikke Eizo gaming monitor. Een prima combinatie, want als je de desbetreffende boxenset en de monitor los zou aanschaffen, was je een stukkie duurder uit.
Toegegeven, 800 pegels is veel geld (je zou er zelfs twee PlayStation 4 consoles voor kunnen kopen als Sony die krengen ooit nog op grote schaal gaat leveren), maar je haalt, zowel qua beeld als geluid, dus wel de top van het segment in huis.

Dreun

Laten we beginnen met de 5.1 boxenset. Deze bestaat uit een beest van een woofer, twee achter-speakers, twee voor-speakers en een center-speaker.
Aan de boxjes en het bassende bakbeest kun je meteen zien dat je met mooi, stevig spul te maken hebt, en niet met van dat foute Chinese plastic. Duitse degelijkheid dus, laat dat maar aan Teufel over.
Nog belangrijker: het geluid is niets minder dan bazig! Vooral de woofer dreunt de plinten uit het parket en doet je buren direct hun huis op Funda aanbieden omdat ze spontaan iets gaan zoeken op het platteland van Bulgarije. Wat een geluid! Maar ook de rest van de speakers zorgt voor een prachtige, volle en heldere surround sound. Deze boxenset - die je dus ook los kunt kopen onder de naam Concept E Digital - kan zeker wedijveren met de high-end speakersets van Logitech.
Zowel voor gaming, muziek als films is het een prima set, al zijn we alleen wat verbaasd over de lelijke tiptoetsen die op de woofer 'geplakt' zitten.

Vers, scherp, fraai

Dan de monitor. Het betreft een 23.5 inch grote FORIS FG2421 gaming monitor van Eizo. De fabrikant claimt de snelste en meest krachtige monitor van dit moment in huis te hebben.
Dit beeldscherm is bedoeld voor hardcore gamers die én een snelle refresh rate én hoogwaardige beeldkwaliteit willen. Dat resulteert in fraaie kleuren, scherp contrast en, zo claimt Eizo, een effectieve beeldverversingsfrequentie van 240 Hz. Okay, het is een beetje een trucje dat men hier uithaalt - er worden gewoon 120 beelden per seconde weergegeven - maar men verdubbelt dit door de backlight na elk beeld kortstondig te dimmen.
Of het werkt? Ja, je krijgt een nóg soepelere en snellere weergave van hetgeen zich voor je ogen afspeelt. Dat zal vooral gamers aanspreken die tijdens hectische shooters of andere actiespellen zo nauwkeurig mogelijk willen opereren. Al zeggen we er meteen bij dat de gemiddelde gamer net zo zal genieten van zijn games op een reguliere en goedkopere 120Hz of 144Hz monitor. Dit gezegd hebbende; de beeldkwaliteit is fenomenaal en het beste dat we in lange tijd hebben gezien. Bovendien krijg je vijf jaar garantie op het scherm.

Indrukwekkend

Nogmaals, we zijn ons er zeer van bewust dat achthonderd euro een enorme smak geld is, maar als je serieus wil investeren in goed geluid voor films en games, kun je met deze 5.1. set makkelijk tien jaar vooruit. De high-end monitor is misschien wel erg hardcore voor veel gamers, maar het Eizo beeldscherm doet alles wat het belooft en laat daarmee een diepe indruk achter. Aan topkwaliteit hang nu eenmaal vaak een fors prijskaartje, maar die kwaliteit is hier dus absoluut aanwezig.
Leuk extraatje: de PC-versie van Assassin's Creed IV: Black Flag krijg je er gratis bij. ✪



€ 799,95



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Hoe vierde Wouter z'n 10e verjaardag?**
A) Met z'n vriendjes scifi/horrorfilms kijken
B) Met z'n vriendinnetjes doktertje spelen
C) Een speurtocht door de Veendamse hoerenbuurt

2 **Waarom trapte Tjeerd een gat in de muur?**
A) Hij dacht dat hij een commando was
B) Hij vond dat de afscheiding tussen Oost- en West Berlijn er lang genoeg gestaan had
C) Hij trok voor de zoveelste keer een ijskoude FEBO-kroket

3 **Sid Meier is een liefhebber van...?**
A) Avondwandelingen door de Veendamse hoerenbuurt
B) Stroopwafels
C) Scheetkussens en Gemberbolussen

4 **Waarom was Ed blij dat ie een niet al te strakke broek aan had?**
A) Hij kreeg een stijve bij het zien van de prachtige Driveclub PR-dame
B) Hij kreeg een stijve omdat hij z'n viagra-pil in plaats van een zoetje in z'n koffie had gedaan
C) Hij kreeg een stijve bij het zien van twee van zijn favoriete auto's

5 **Volgens Samuel is originaliteit niet zo belangrijk, want...?**
A) Sommige van zijn exen leken ook als twee druppels water op elkaar
B) Twee standjes zijn zat om alle meiden een fijne nacht te bezorgen
C) Hij is zelf een kloon van een aan syfilis overleden Spaanse dwerg

6 **Noem een nutteloze skill van Wouter**
A) Automerken herkennen aan het geluid van het aantrekken van de handrem
B) Acteurs of actrices achter het stemgeluid van een bepaald (game-)personage herkennen
C) Familieleden herkennen aan de geur van hun winden

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden

Alle antwoorden goed?



DAN MAKEN TWEE INZENDERS KANS OP
EEN DELUXE EDITION VAN DE (PC) GAME
WILDSTAR



EEN WILDSTAR T-SHIRT

PU 248 LIGT OP 22 JULI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND HET WAANZINNIGE E3 NUMMER MET DAARIN...

- EXCLUSIEVE HANDS-ON MET PROJECT MORPHEUS.
- EEN STUITERENDE GRADDUS SPEELT DIE ANDERE VOETBALGAME... INDERDAAD PES 2015!
- DE WILDSTE PARTY REPORTS UIT LOS ANGELES.
- INTERVIEWS MET ALLE BOBO'S UIT DE BIZZ (ZOWEL DRONKEN ALS NUCHTER).
- HANDS-ON MET ASSASSIN'S CREED: UNITY, FAR CRY 4, BATTLEFIELD HARDLINE...
- ONTHULLINGEN VAN GLOEDNIEUWE GAMES VOOR XBOX ONE EN PS4.
- DE MEEST SCHOKKENDE PU RETRO, SINDS DE UITVINDING VAN... PU RETRO.
- EEN DRIEDUBBELE DOSIS SPECIALS VAN ALLES WAT JE NIET OP DE E3 ZAG EN HOORDE.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



GRAP VAN DE MAAND

Alleen Jan wist dat de gehuurde villa in LA een bekende spot was voor het opnemen van pornofilms. Op zich geen probleem, alles was netjes schoongemaakt, en dus meldde Jan het niet vooraf.
Je kunt dus wel nagaan dat ie elke keer moeite had om z'n lachen in te houden als een van de PU-redacteuren zich hardop afvroeg: 'ik ken deze plek, maar ik weet alleen niet precies waarvan...'

POSEUR VAN DE MAAND

Waarom Ed als Poseur van de Maand? Gewoon omdat het kan! Eindelijk was hij namelijk weer eens op perstrip, en onze (ex)racespecialist genoot met volle teugen. Jullie hebben natuurlijk de andere journalisten niet gezien die aanwezig waren op deze trip, maar neem maar van ons aan dat Ed de enige was van wie je het zou geloven dat hij zo'n vette bolide zelf zou bezitten... en dat straalt hij ook uit op deze foto. Chapeau!
En daarbij, Ed kan best wel een positief berichtje gebruiken, NA Z'N UITERST PIJNLIJKE VERLIES BIJ HET KARTEN.



5 REDENEN WAAROM DE E3 IN LA HOORT EN NERGENS ANDERS

1. Wouter verdwaalt na vijf E3's eindelijk niet meer in het Convention Center. Dat koesteren we...
2. Waar kun je anders een porno-villa huren?
3. Veel verder weg in de VS kun je niet vliegen, goed voor de airmiles van Jan. En ra ra wie de reis boekt?
4. Als er porno-villa's zijn, zijn er ook porno-actrices... die vaak een centje bijverdienen als boothbabe op de E3! We gaan natuurlijk voor de games.
5. We weten na vijftien jaar E3 eindelijk een beetje de weg met de auto in LA. We rijden nu nog maar drie kwartier om...

JUICY LA

Niet alleen zaten we tijdens de E3 in een porno-villa, eigenlijk ademt alles in LA porno. Dat viel Wouter, die al een weekje eerder naar de States vertrok, ook op aan de billboards. Volgens hem worden die reclame-uitingen elk jaar weer een beetje meer pr0n.
'De straaltjes vocht lopen gewoon over haar kin tijdens deze cream party', meldde hij ons. Bah, daar houden wij helemaal niet van.



HELD VAN DE MAAND

We staan op de redactie steeds vaker versteld van de kwaliteiten van Tjeerd. Niet alleen blijkt hij aardig te kunnen karten, ook zingen gaat hem verdienstelijk af. Als je het geluid tenminste niet te hard zet.
En dus is Tjeerd terecht de Held van de Maand met het componeren en inzingen van het PU WK-lied.
Waar we meteen aan toevoegen dat we wel blij zijn dat het WK maar één keer per vier jaar gehouden wordt.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

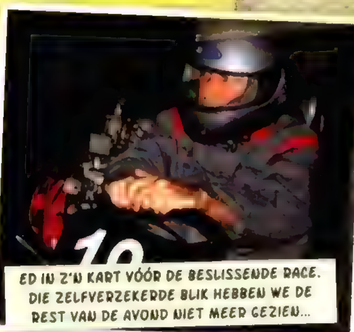


FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

LOSER VAN DE MAAND

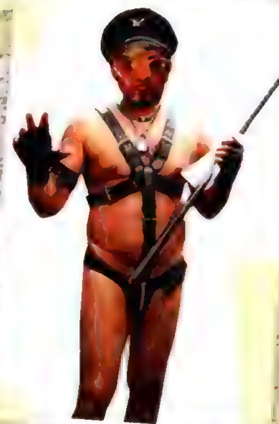
Het zou kunnen dat je dit stukje nooit te lezen krijgt; Ed is immers eindredacteur en kan alles als laatste nog uit het blad halen.
Maar we ontkomen er niet aan hem als Loser van de Maand op te voeren. En mag het, na twintig jaar lang van Ed aan te hebben moeten horen dat we nog slechter reden dan zijn oma zonder bril op.



ED IN Z'N KART VÓÓR DE BESLISSENDE RACE. DIE ZELFVERZEKERDE BLIK HEBBEN WE DE REST VAN DE AVOND NIET MEER GEZIEN...

EFFE SCHRIKKEN

In dit nummer heb je kunnen genieten van de grandioze comeback van PU's enige echte trendwatcher Alejandro del Joto.
We hadden al een vermoeden dat deze gast er eigenaardige hobbies op nahoudt, maar toch schrokken we effe toen we 'm tegenkwamen op weg naar de darkroom van De Bruine Snor. Die jongen vat zo nog eens een lelijke kou!



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

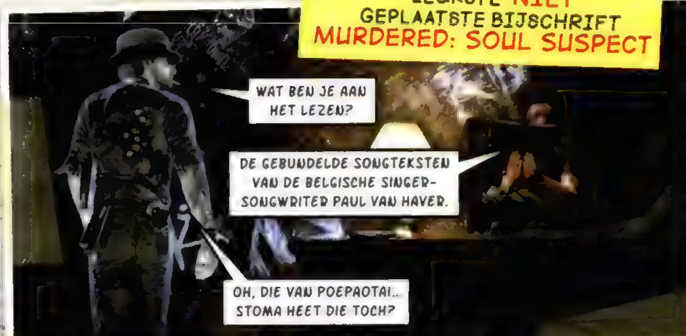
Ook deze maand verzamelde Ed weer een paar bizarre 'verschrijvingen' van de PU-redacteuren. Rechts staat wat er vermoedelijk bedoeld werd.

Een game die miljoenen in het laatje deed rinkelen	= de kassa laten rinkelen / geld in het laatje brengen
Met een goede voorbereiding staat en valt je succes	= staat OF valt je succes
Met je concurrenten kun je op verschillende voet staan	= op goede óf slechte voet staan
Als een stier in een porseleinkast	= als een olifant

DWAAS VAN DE MAAND

Jan voelt zich steeds comfortabeler als hoofdredacteur van ons bladdje, maar om dan in zo'n campingkloffie naar je werk te gaan... Wat is de volgende stap? Dat ie z'n vrienden uitnodigt op de redactie? Of dat z'n vrouw en kinderen hier op de bank tv komen kijken?

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
MURDERED: SOUL SUSPECT



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Zo'n beetje al het nieuws van de E3 al voor de E3 weten. En toch gaan, want ja, een porno-villa, dat wil je niet missen.

9% Met Mario Kart 8 eindelijk unaniem een Wii U-game goed vinden. En als dát kan, dan kan Oranje ook wereldkampioen worden.

13% Allemaal extreem aardig doen tegen Jan in de hoop dat je de chosen one bent om samen met hem in de business lounge te mogen voor de vlucht naar LA.

12% Flink schrikken van Alien: Isolation. En dit keer niet vanwege de matige kwaliteit.

11% Het logisch vinden dat Wouter The Evil Within doet. What's in a name?

8% Ervaren dat Watch_Dogs de hype waarmaakt. En dat gebeurt niet vaak.

10% Denken dat de PU Retro over stemmen in games iets met verkiezingen te maken had.

9% Vaststellen dat de afgelopen maand zo'n beetje alles gelekt werd, behalve reviewable games.

6% Namens onze opa's en oma's Wolfenstein nog een keer extra met plezier uitspelen.

10% Opmerken dat Ed na z'n eerste racetrip sinds jaren, opeens zijn raceskills kwijt was. Dus zo realistisch is Driveclub niet...

HET BEWIJS

Alsof we Ed nog niet genoeg aangepakt hebben deze maand, hier nog effe het ultieme bewijs dat onze eindbaas inderdaad voor het eerst in z'n lange carrière is verslagen met karten: de top 10 van circuit Silverstone.
We vroegen Ed of hij al die sneren en grappen die hij de afgelopen weken over zich heen kreeg wel een beetje trok.
"Ach", sprak hij schouderophalend, "hoge bomen vangen nu eenmaal veel wind. Er zijn altijd mensen die het leuk vinden als Federer verliest, als Messi een kans mist, als Sven Kramer verkeerd wisselt, als Armin van Buuren geen geluid heeft, als Stromae een vals nootje zingt, als Obama een keer stottert, als Jezus struikelt terwijl ie over het water loopt. Ik denk dat je deze eenmalige gebeurtenis in dit perspectief moet zien."

Silverstone

PARTYCENTER / INDOORKARTING / BOWLING / LASERGAMES
Weerenweg 21-23 1161 AE Zwanenburg
Tel. 020 - 4973858 / info@silverstone.nl
www.silverstone.nl

Tijd: 18:30 Datum: 23 mei 2014 Heat(s): 52, 55

Pos	Nr.	Naam rijder	Snelste	in	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	20	Wessel	39 67	11	43 95	41.20	41 66	42.12	42 74	40.94	40.63	44.38	40.82	44.43	39 67	40 27	41.95			
2	18	Nick	40.34	10	41.31	56.05	41.08	42.23	41 94	43 90	42.94	40 36	43 38	40.34	41.18	40.84				
3	4	Tjeerd	40 84	8	>99	43.44	41 37	41 76	42.42	41.21	42.93	40 84	40.85	41.95						
4	14	Florian	40.90	7	44.46	42.04	41.82	46.00	41.74	47.35	40 90	43 99	>99							
5	5	Ed	41 62	2	43 82	41 62	50 52	41 93	60 23	42 00	41 64	46 24	42.43	45.04	42 81	58 19				
6	19	Roy	42.37	10	44.08	45.03	42.98	45 16	42.88	46 10	42.43	44 90	43.07	42 37	44 77					
7	21	Jan	42.38	6	49 80	56 42	45.52	44.58	43 96	42 38	42 89	42.73	42.94	43.83	42.40	47 82				
8	10	John	42 39	9	45 93	60.42	45.65	42.93	44.16	43 82	44 84	45 36	42.39	42.89	43.46	46.55				
9	8	Wouter	42 59	9	57.24	51 93	45.17	44 51	44 07	43 78	45 06	44 32	42.59	>99						
10	1	Samuel	43.32	3	47.06	50 39	43.32	47.10	45 35	44.66	>99									

FRAMEDROP



JORDI PETERS

AGE / 29

OCCUPATION / COMIC ARTIST



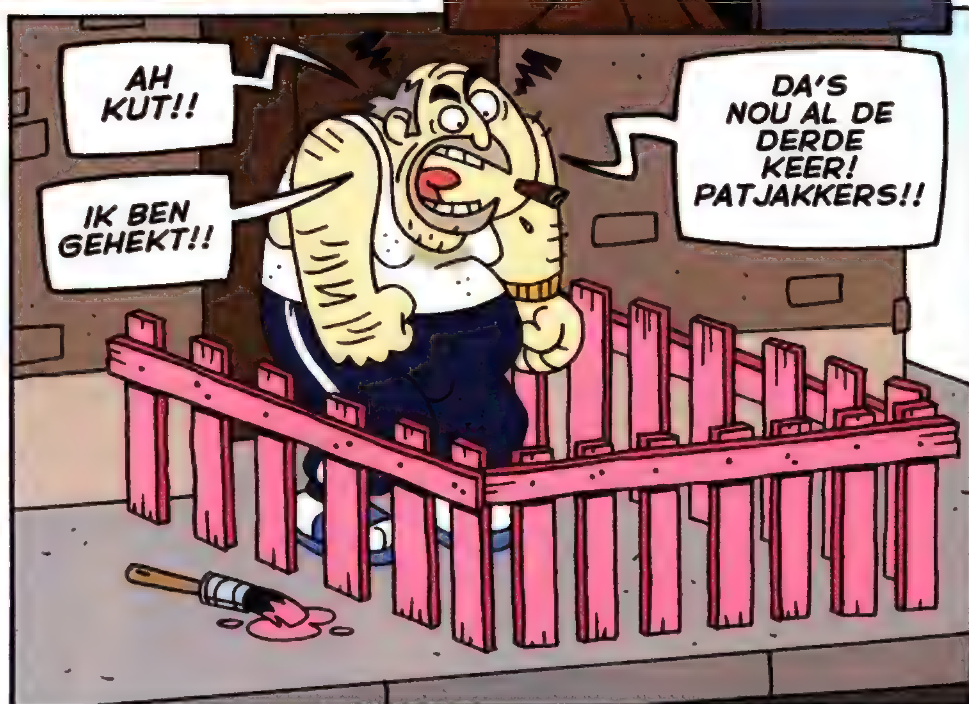












Zo'n exo-skelet is is toch voor watjes? Voor gasten zonder ruggengraat.



toch een tikkie anders te liggen, het bleek om een opgepoetste engine te gaan. Het internet steigerde en het gaf de game meteen een valse start. De berichten die recent op internet opdoken, suggereren dat Advanced Warfare nu wél een nieuwe engine heeft. COO bij Sledgehammer Michael Condrey zegt echter niet volmondig 'Ja!', als ik vraag of ze deze engine vanaf scratch hebben opgebouwd. "De engine is volledig gebouwd voor next-gen. Meteen na de aankondiging op de E3 zijn we de weg ingeslagen naar een next-gen development engine."

'Dus het is een compleet nieuwe engine?', vraag ik nogmaals. Er wordt instemmend gemompeld. "De dingen die je net hebt gezien, hadden we nooit op de last-gen kunnen realiseren. Van graphics en audio tot het animatiesysteem en de performance capture... het is allemaal volledig gebouwd voor het echte next-gen-werk."



weetje - weetje

Over de multiplayer werd weinig meer gezegd dan dat men voor de uitdaging staat om het probleem van trage hosts op te lossen omdat steeds meer mensen met een draadloze connectie gamen. Wel hoorde ik (ik heb nu eenmaal enorm grote oren) dat men plannen heeft om de extra kracht van de Cloud te gebruiken voor dedicated servers en online matchmaking.

Het deed me denken aan die keer dat mijn vriendin vroeg of ik het huis had gestofzuigd en ik antwoordde met: 'Ziet het er niet prachtig opgeruimd uit?!'

Werk in de prullenbak

Of het nou een compleet nieuwe engine is of niet, de motion capture-techniek die het team heeft gebruikt om de personages vorm te geven, is indrukwekkend. Sledgehammer begint de middag niet voor niets met het tonen van een soldaat die dit prachtige staaltje next-gen techniek illustreert door simpelweg tegen je te praten. Het detail van de gezichtsuitdrukkingen zet meteen de toon.

Schofield: "We zitten vroeg in deze generatie, dus je bent constant bezig met het onderzoeken en ontwikkelen van nieuwe techniek."

Dat betekent voor het team ook dat ze tijdens het maken van Advanced Warfare regelmatig worden ingehaald door de techniek. "Zo waren we bijvoorbeeld al zes maanden bezig aan de game - we hadden de personages reeds gemaakt - toen we ons realiseerden dat het toch niet goed genoeg was", vervolgt Schofield, "waarop we besloten om een spiksplinternieuwe HD motion capture methode te gebruiken. Het moeilijke is dat je dan zes maanden werk in de prullenbak moet gooien en de personages helemaal opnieuw moet opbouwen. Daar gaat een hoop geld en energie in zitten. En dat hele proces van weggooien en opnieuw beginnen, hebben we al meerdere keren doorgemaakt."



VERWACHTING *TJEERD:*

Sledgehammer komt met een Call of Duty die iets nieuws wil doen, maar tegelijkertijd de roots niet los wil laten. Op sommige vlakken is het vrij voorspelbaar, maar vooral de tragere, sfeervolle gameplay was tof, en ik hoop dat we daar vaak op getrakteerd worden.

+ Sci-fi.
+ Echt next-gen.
+ Hier en daar verrassend.
- Maar lang niet overal.

FIRST-PERSON SHOOTER
SLEDGEHAMMER / ACTIVISION
4 NOVEMBER 2014

Nou, als de auto's er over vijftig jaar nog steeds zo uitzien, ben ik blij dat ik dan al hartstikke dood ben.

afgezwakt ten opzichte van de oorspronkelijke plannen. Schofield: "We hadden zelfs een granaat bedacht die je teleporteerde naar waar hij terecht kwam. Die granaat ging echt alle kanten op, stuiterde van trappen af en je wist dus nooit waar je uiteindelijk zou belanden. Er is echter nog geen enkele technologie die er op wijst dat we dit soort dingen zouden kunnen doen in de toekomst, dus hebben we dat er toch maar uit gesloopt."
Anyway, het blijft de toekomst en dus heb je wel de beschikking over een doelzoekende granaat, een granaat die al je vijanden in de omgeving detecteert, magnetische handschoenen, een standaard zipline aan je Exo-pak, hoverbikes, hovertanks, cloakmogelijkheden en nog meer gadgets en voertuigen die het leven van een Exo-man makkelijker maken.



weetje • weetje

Ondanks dat ze er verder niet op ingingen, onthulden de heren van Sledgehammer dat er weer co-op in de nieuwe Call of Duty zit. Goed nieuws, want de spec ops missies van de Modern Warfare-reeks werden bij mij thuis regelmatig opgestart.

Patriottistische Powertaal

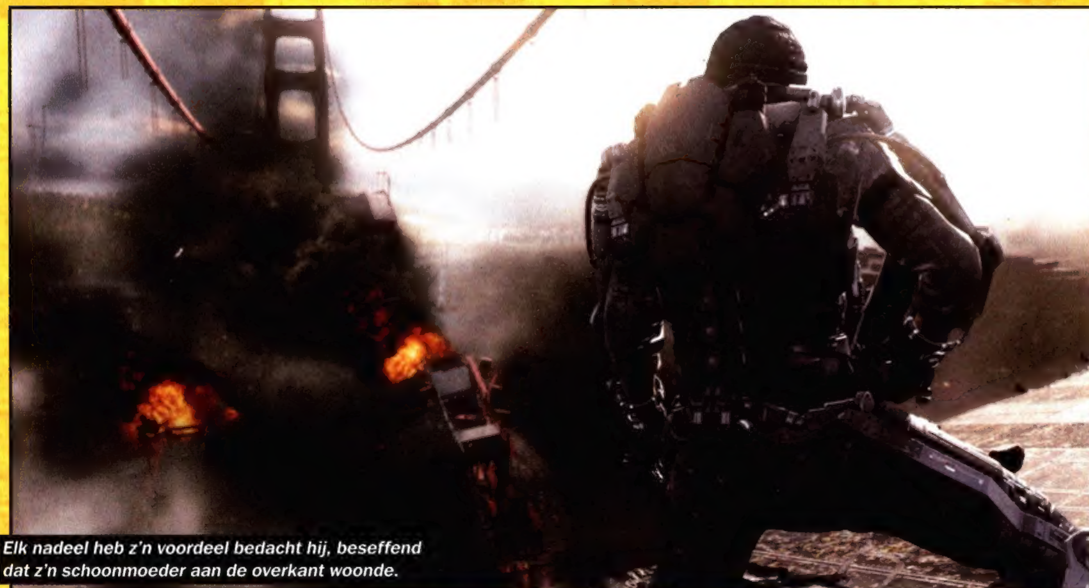
Het tweede level dat ik te zien krijg, speelt zich af op een vliegdekschip onder de ingestorte Golden Gate brug, waar je het moet opnemen tegen vijanden die eveneens gebruik maken van Exo-skeletten. Het leidt tot een veel verticaler spektakel en maakt wat duidelijker welke gameplay-mogelijkheden het skelet oplevert. De setting was redelijk grauw en grijs, dus ik werd niet erg wild van wat ik zag - gewoon Call of Duty met boostjumps.
We maakten pas weer kennis met de grafische kracht van de next-gen toen we naar binnen liepen. De lichteffecten waren een lust voor het oog en toen we op een half overdekt stuk kwamen, blies de harde wind de golven over het dek. Schitterend.
Uiteindelijk eindigden we op de brug van het schip waar je afrekent met de slechteriken, waarna je kameraad een partij patriottistische powertaal in je gezicht blaft. Het blijft toch Call of Duty.

Fantastisch sfeervol

Het meest enthousiast werd ik van het derde level: Aftermath. De inwoners van San Diego zijn geëvacueerd naar kampen buiten de stad (zie kader).
Je loopt als doorgewinterde soldaat door de vluchtelingenkampen waar de mensen in erbarmelijke omstandigheden leven. Je voelt de neerslachtigheid om je heen, kinderen spelen in de rotzooi achter hekken, en of je nou zakenman of zwerver bent, iedereen zit hier in hetzelfde schuitje en probeert een beetje droog en warm te blijven bij een vuurtje, terwijl de boel streng in de gaten wordt gehouden. En alsof alles al niet triest genoeg is, regent het ook nog eens pijpenstelen.
Wanneer je vervolgens op hoverbikes de verlaten stad in gaat, merk je hoeveel potentie de singleplayer van Call of Duty nog altijd heeft. Het tempo is lager, de spanning is om te snijden en de verlaten stad ziet er fantastisch sfeervol uit. Dit is waarom je de singleplayer wil spelen!

Nieuwe engine of niet?

Activision sloeg vorig jaar een flater bij de reveal van Call of Duty: Ghosts toen werd verteld dat de game draaide op een nieuwe engine. Een paar weken later bleek dat



Elk nadeel heb z'n voordeel bedacht hij, beseffend dat z'n schoonmoeder aan de overkant woonde.

Intrigerend plaatje als je bedenkt dat Titanfall van ex-Call of Duty-ontwikkelaar Respawn is. Daar schuurt iets...



Duidelijk is dat de nabije toekomst gekenmerkt wordt door bandenloosheid.



weetje • weetje

Sledgehammer ontwikkelt alleen de next-gen versie (PC, PS4 en One), een andere ontwikkelstudio neemt de last-gen versie voor z'n rekening. Welke studio dat is, is op het moment van schrijven nog onbekend.

lijk, we zijn uiteindelijk vijftig jaar in de toekomst! Dat dacht Sledgehammer ook en ontwikkelde het Exo-skelet op zo'n manier dat het je in staat stelt om zó snel te bewegen dat je een soort bullet-time activeert waarbij alles vertraagt, waardoor je meer tijd hebt om vijanden in slowmootjes te hakken.

Niet héél erg sci-fi

Okay, dat laatste was misschien een beetje flauw, maar het geeft wel aan in welke moeilijke situatie Sledgehammer zich bevindt. Hoe moet je een game maken die vijftig jaar in de toekomst speelt en profiteert van die setting, maar die tegelijkertijd niet de Call of Duty fan van zich vervreemdt? Glen Schofield zegt daarover: "De fundamenten van Call of Duty zijn geloofwaardigheid en herkenning, daarom wilden we de toekomst op een conservatieve manier benaderen." Hij beseft dat die grens op bepaalde vlakken een beetje vaag is, en daarom is samenwerking gezocht met het Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA), dat nieuwe technologie ontwikkelt voor het Amerikaanse leger. "We willen een interessante mix maken van wetenschappelijke fictie en de daadwerkelijke technologie van morgen."

Afgezwakt

Een voorbeeld van die conservatieve blik op de toekomst is dat de mogelijkheden van het energiepuls wapen wat zijn »

DE DRIE PARTIJEN IN ADVANCED WARFARE

KVA

De KVA zijn de bad guys, een terroristenorganisatie die je je moet voorstellen als een soort Al Qaida, maar dan met zoveel macht en geld dat ze over de hele wereld hun tentakels hebben en overal hun doffe ellende kunnen uitstorten. Zo hebben ze San Diego vrijwel compleet naar de vaantjes geholpen, waarna de hele stad moest worden geëvacueerd.

HET LEGER

Jij speelt private Mitchell die zich in de loop van de game van rookie opwerkt tot een doorgewinterde veteraan in het leger. Naarmate je in rang stijgt, krijg je de beschikking over steeds vettere technologie.

Het leger is uiteraard de goedzakkenbrigade die de wereld moet redden, maar dat begreep je al.

PMC's

De Private Military Corporations zijn bedrijven die militaire power verkopen aan de hoogste bieder. Zo kunnen ze Amerika helpen in hun strijd tegen de terroristeten, maar laten ze zich net zo makkelijk inhuren door diezelfde terroristen. Als ze maar betalen.

Deze bedrijven zijn ook in de echte wereld machtiger dan velen vermoeden. De grootste daadwerkelijk bestaande PMC is het op twee na grootste bedrijf ter wereld!

In Advanced Warfare probeert de baas van de machtigste PMC, Jonathan Irons (Kevin Spacey – zie screen), die macht uit te buiten.



CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Als kind droeg Tjeerd camouflage-ondergoed en trapte hij ooit een gat in zijn muur omdat hij dacht een commando te zijn. We snappen het wel - die arme jongen had een lapje voor zijn luie oog en steunzolen - dus probeerden we onze mislukte militair op te beuren met een tripje voor Call of Duty: Advanced Warfare.

Bloednerveus zijn ze, Glen Schofield en Michael Condrey. Met klamme handjes ontvangen de oprichters van Sledgehammer drie man uit de Benelux voor de allereerste reveal in Europa. Glen Schofield ziet eruit alsof hij als ontbijt levende kuikentjes met spijkers eet, en al is zijn handdruk een beetje warm, mijn middenhandsbeentjes voelen twee uur later nog alsof ze zijn geplet door een moker. We zitten in een hotel in München, waar de mannen van Sledgehammer enthousiast hun verhaal doen en ons drie levels laten zien van de allereerste échte next-gen Call of Duty.

> **"De motion capture-techniek die is gebruikt om de personages vorm te geven, is indrukwekkend."**

Boosaardige mannen

Call of Duty: Advanced Warfare speelt zich ongeveer vijftig jaar in de toekomst af en dat wordt meteen duidelijk als we het eerste level te zien krijgen.

Je achtervolgt op de snelweg een busje met boosaardige mannen, die - zoals het boosaardige mannen betaamt - een boosaardig plan hebben gesmeed om de wereld de vernieling in te helpen. Met een noodvaart race je over het asfalt richting de Golden Gate brug van San Francisco terwijl je met je futuristische wapen energiepulsen afvuurt op het busje.

Het gaat natuurlijk mis; binnen de kortste keren vliegen de drones je om de oren en automobilisten vluchten doodsbang uit hun wagens om dekking te zoeken. De brug stort in en je moet vechten voor je leven om niet de afgrond in te storten.

Exo-skelet

Op dat moment maken we kennis met het Exo-skelet, een soort mechanisch harnas dat je meer bad ass bewegingsruimte geeft op het slagveld. Met je harnas ben je stukken sterker en ruk je achteloos een autodeur los om als schild te gebruiken, gooi je het ding met speels gemak richting een drone en kun je ook nog eens boostjumpen.

'Maar wat koop je nou voor een energiewapen en extra hoog springen als je de tijd niet stil kunt zetten?', hoor ik je denken. En je hebt ge-

#247 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iPAD • iPHONE • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

DE GROOTSTE SCHANDALEN UIT DE GAME-INDUSTRIE

VIER PAGINA'S OVER DE NIEUWE CALL OF DUTY

CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE

SLEDGEHAMMER: NIEUWE ONTWIKKELAAR MET EEN FRISSE BLIK • HOOFDROL VOOR BAD ASS HARNAS EXO SKELET • LICHTEFFECTEN ADVANCED WARFARE TONEN KRACHT NEW-GEN • KNOKKEN MET DE TECHNOLOGIE VAN MORGEN • MOTION-CAPTURE TECHNIEK NU AL INDRUKWEKKEND • AMERIKAANSE ONTWIKKELAAR BEVESTIGT CO-OP MODE • LEVEL AFTERMATH TOONT HOEVEEL POTENTIE DE SINGLEPLAYER VAN COD NOG ALTIJD HEEFT • SPEKTAKEL OP THE GOLDEN GATE BRUG MAAKT INDRUK • EN NOG VEEL MEER...